Tot.354·355

融合主视角射击与网络游戏之精粹,《宿命》强作袭来!

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



大型特企

TGS
明年我们不见不散

东京游戏展及日本游
完整攻略

TGS 合刊 240 页重磅内容

东瀛新世代开幕

直击 SCE 展前发布会｜墨菲斯计划第一手使用体验
N3DS/N3DS LL 详尽分析｜日系厂商新气象
UCG, TGS 十一周目远征起航!
变化中的游戏，变化中的 TGS2014

Gamehalo

UCG TGS 2014
缤纷展台秀

生化危机 启示录 2
编辑现场试玩

最终幻想ＸＶ
官方试玩

潜龙谍影Ⅴ 幻痛
官方试玩

攻略透解

跨越俺的尸体前进吧2
机战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木
火影忍者 终极忍者风暴 变革
任天堂全明星大乱斗 for 3DS

赠



Gamehalo高清光盘+
潜龙谍影V-幻痛 精美海报

2014.9B10A 定价:RMB 28.00
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

五花八门

www.i5h8m.com





土豆视频 腾讯视频 17173视频

土豆视频

腾讯视频

17173视频



PSV共斗大作《讨鬼传 极》精彩特集
共斗黄金眼测评与共斗现场一同奉上
一同来熊熊燃烧充满和风的讨伐之魂吧！

CONTENTS



TV GAME半月刊

2014.9B · 10A

总第 354-355 期

COVER STAFF

封面用图：最终幻想

封面设计：anubis

©2011,2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 TGS矩献

135 进击最前线

136 新闻专题

138 黄金眼

140 游戏情报站

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

143 火影忍者 终极忍者风暴 变革

150 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

172 超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木

190 跨越俺的尸体前进吧2

强作袭来

210 Bungie——命运掌控者

214 宿命

游戏文化 GAMES CULTURE

228 多边共享

230 指尖方圆

读编交流 EDITORS & GODS

232 读编往来

236 小编寄语

238 发售表

新闻专题



绿光东征——国行Xbox One登陆



攻略透解



任天堂全明星大乱斗 for 3DS

强作袭来



宿命



郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

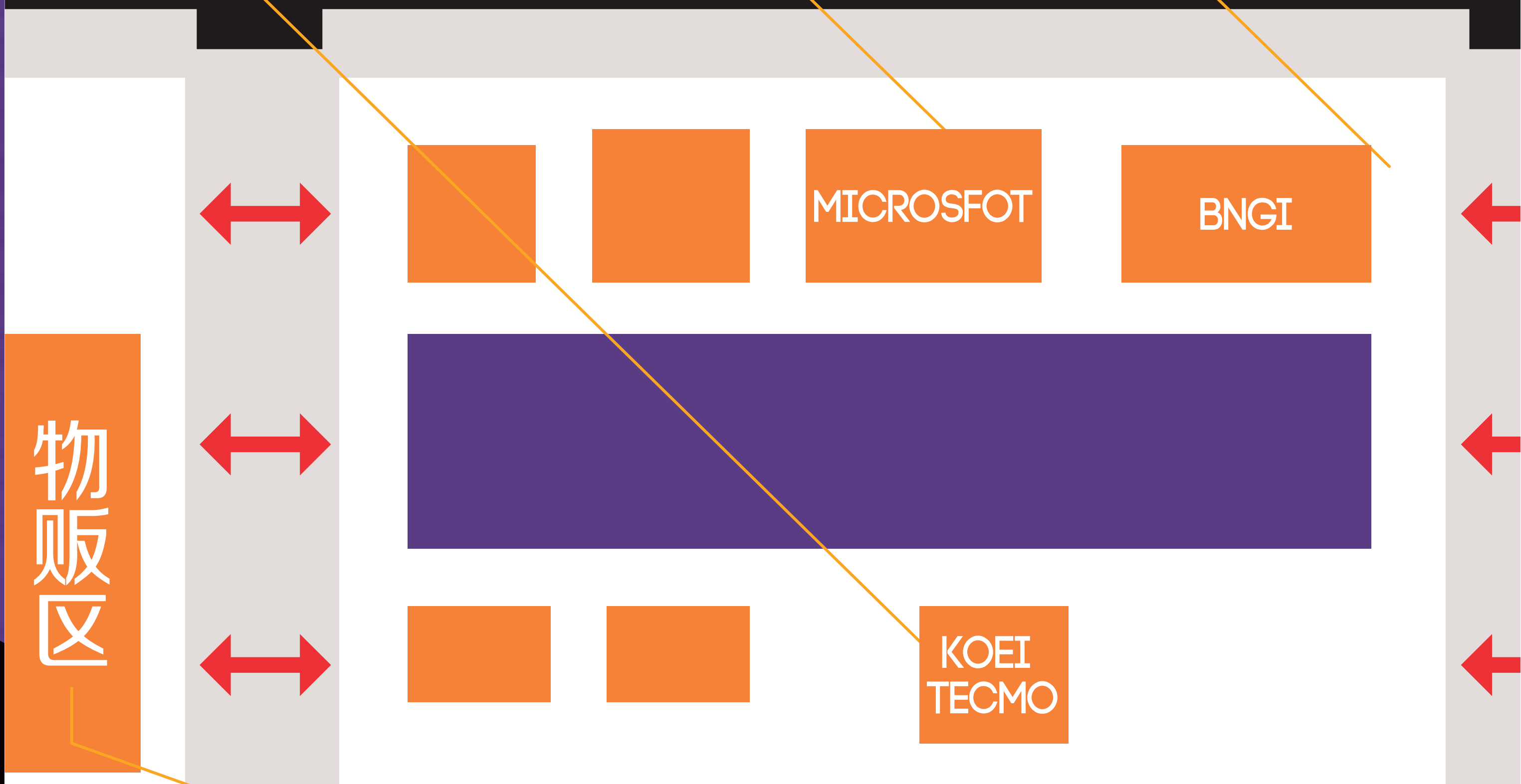
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年9月16日
定　　价：人民币28.00元

KOEI TECMO
44 Koei Tecmo展台秀
46 战国无双 编年史3

MICROSFOT
63 微软展台秀
65 横行霸道V

BNGI
66 BNGI展台秀
68 热情传说
73 噬神者2 狂怒解放
76 高达破坏者2



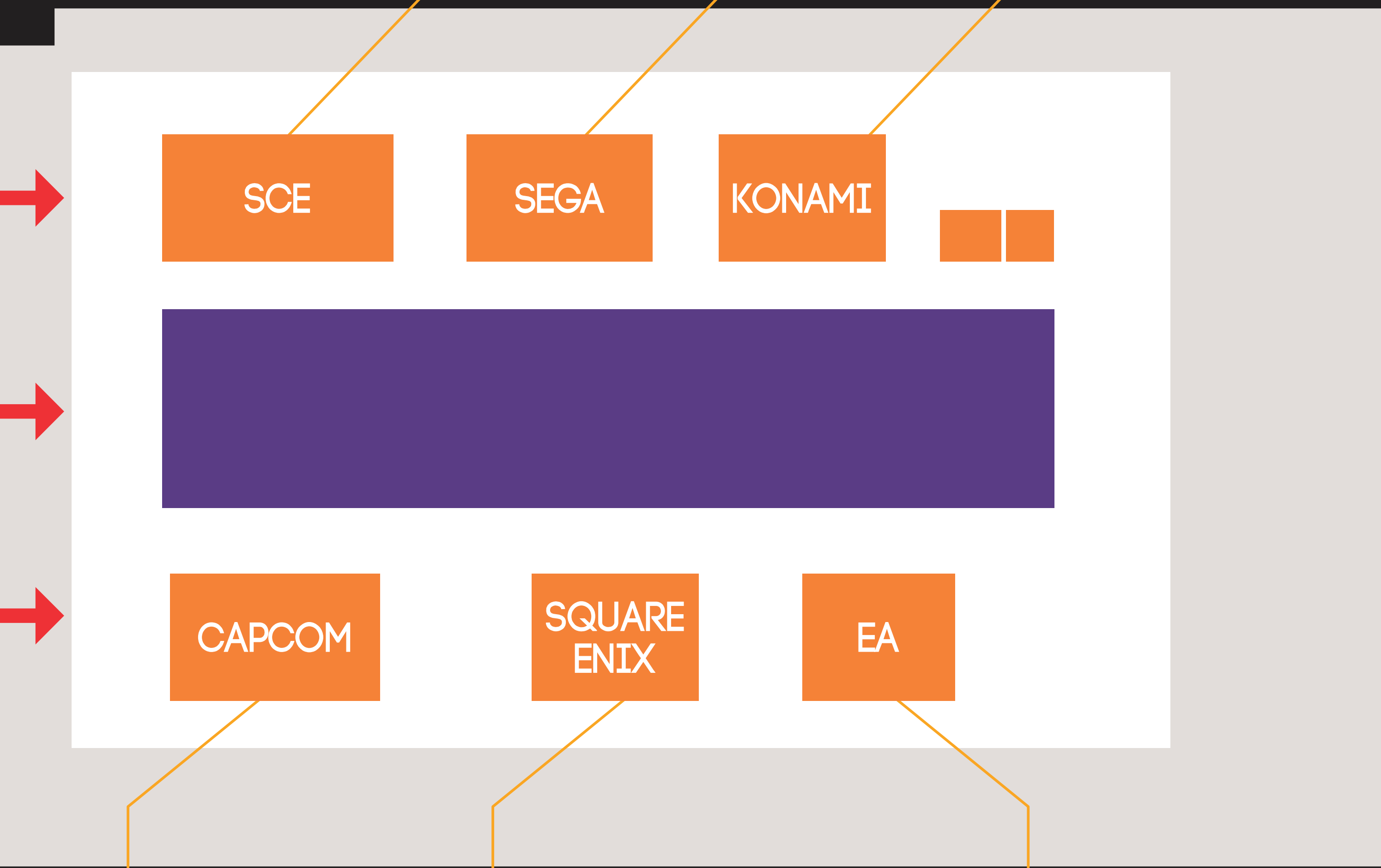
物贩区
43 物贩区展台秀

TOKYO GAME SHOW 2014 会场地图 FLOOR MAP

SCE
12 SCE展台秀
14 教团1886
16 血源诅咒

SEGA
48 SEGA展台秀
50 如龙0 誓约之地
56 电击文库 战斗巅峰
60 光明之响

KONAMI
78 Konami展台秀



CAPCOM
18 Capcom展台
20 怪物猎人4G
24 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
26 生化危机 启示录2

SQUARE ENIX
30 Square Enix
32 最终幻想 零式 高清版
34 最终幻想X V
36 二度勇气
38 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城
40 最终幻想 冒险者

EA
29 EA展台秀

其他展台
80 其他展台秀
82 罪恶装备Xrd SIGN

新蓝图
4 当中文游戏已成常态 SCEJA亚洲媒体发表会亲历

新创意
6 感受沉浸式游戏体验 墨菲斯计划试玩感想

新硬件
10 N3DS/N3DS LL 详尽分析

新篇章
85 TGS，明年我们不见不散 ——东京游戏展及日本游完整攻略
124 UCG TGS十一周目远征起航！

新观点
120 变化中的游戏 变化中的TGS2014

当中文游戏已成常态

SCEJA亚洲媒体发表会亲历

9 月 17 日下午，也就是东京游戏展开展的前日下午，SCEJA（索尼电脑娱乐日本亚洲）在东京品川索尼本社会议厅举办了亚洲媒体发表会（SCEJA Press Conference 2014 Asia Session），我和《掌机王 SP》编辑白菜亲历了这次盛会。

今年是我个人第 4 次参加东京游戏展，不过上一次来日本还是 3 年前，3 年的时间足以改变很多事情。此前索尼虽然也会举办展前发布会，但基本上不会有什么猛料爆出，只有 PS3 降价那次算是一个例外。不过随着日本市场的疲软以及亚洲其他地区的活跃，索尼的工作重心也有所调整，合并成立 SCEJA 就是最好的例证。对于华语玩家来说，一款一线大作推出中文版的影响力并不低于公布一款二线的日文游戏，最近几年索尼在这方面的努力有目共睹。加上去年的展前发布会爆出了亚版 PS4 的发售日，这也大大增强了这次发布会的吸引力。

东京品川索尼本社就在品川站附近，当我和白菜出站后原本计划打的前往，结果日本老司机看了地图之后用英文告诉我们步行只要 5 分钟。于是我们便徒步前往，果然很快就到达了目标。在会场里我们看到了很多国内同行，大家彼此友好地展开了交流。我们最期待的当然是国行 PS4 的详情，此外《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》是否会公布中文版也是大家关注的焦点。带着这些期待，我和白菜领了同声翻译机进场找了个绝佳的位置坐下，开始等待精彩的到来。



过硬的成绩单



本次发表会有众多嘉宾出席，其中最具分量的两位当属 SCE 总裁安德鲁·豪斯，以及 9 月刚刚上任的 SCEJA 总裁盛田厚。盛田厚对于很多玩家来说是一张新面孔，他在作了简短的报告后就下了台，把主持的重任给了 SCEJA 副总裁织田博之。看得出来织田博之的心情很好，因为在过去的 10 个月里 PS4 的销售势头实在太棒了。除日本之外的亚洲其他地区的主机销量一向只能依靠官方的数据，前任 SCEJA 总裁河野弘下台的原因之一据称是 PS4 在日本销售不振，但从织田博之发布的信息来看 PS4 在亚洲的整体销售情况十分良好，从发售的第一个月开始，PS4 的销量就远远地将前辈 PS2 和 PS3 甩在身上，尽管官方一如既往地没有给出详细数据，但从曲线分布来看 PS4 目前的销量当为 PS2 的两倍、PS3 的 3 倍。由于日本销量是有据可查的，由此可知亚洲其他地区的销量正如欧美一样火爆，而这其中的大头就是港台韩，难怪 SONY 以一个又一个的在地语言化游戏（（Localized Title）作为回报。会上发布的数据表明，PS 系主机的在地语言化游戏在行货游戏中的比例呈逐年增长之势，截止到 2013 年底已有 50% 的行货游戏实现了在地语言化，2014 年此项数据还会增长。

此外 SCEJA 在亚洲各地举办的上市活动也受了玩家的极大好评，会上重点提到了香港动漫节（ACGHK）、中国国际动漫游戏博览会（CCG EXPO）、ChinaJoy。会上 SCEJA 宣布将参加 10 月 25 ~ 26 日在新加坡举办的 Game Start 2014、11 月 20 ~ 23 日在韩国举办的 G-STAR，以及明年 1 月 28 日 ~ 2 月 1 日的台北国际电玩展。

PSV稳步前进

和PS4相比，PS4最近一年的表现要逊色一些。不过PS4的热卖也带动了PSV在亚洲的销量，索尼明确表示增长了25%。会上宣布了淡粉红/白配色的新颜色PSV，亚洲同步发售时间为11月13日，年底还预定会推出更多新配色。另外会上公布了PSV的最新系统3.30，3.30追加了可以观看PS4游戏直播的Live from PlayStation功能，并支持自定义主题等，详情还有待进一步公布。

PSV游戏方面，索尼特意请来了《讨鬼传 极》的制作人森中隆。森中隆现场介绍了游戏的诸多特色，不过由于游戏已经发售，加上公布的PV也是老的，所以基本没有什么新东西。不过最后森中隆宣布《讨鬼传 极》中文版将于2014年10月30日推出，引来现场一片掌声。同时公布的韩文版也引来韩国同行的一片叫好声。接下来公布了一款萌系作品《限界凸记 萌之编年史》，该作的日版早已推出，不过这回公布的是中文版，发售时间为2015年2月。由于此前发表会一直走的是比较严肃的风格，突然出来这么一款擦边球的萌系作品，引来现场一片笑声。特意选中这款游戏来作发表，是因为此乃Compile Hearts公司的第一款中文游戏，该公司的《海王星》等游戏还是有一定人气的，相信本作的中文化只是一个开头。

之后现场播放了一连串令人眼花缭乱的视频片段，公布了一大票PSV中文游戏，令人应接不暇。PSV玩家接下来真是有得玩喽！

PSV亚版游戏一览

游戏名	语言	发售日
讨鬼传 极	中文	2014年10月30日
CatsBlock Vestival	中文	2014年11月13日
DEEMO ～THE LAST RECITAL～	中文	2014年冬
Infinita Strada Hana	中文	2015年内
Let's MANGA!	中文	2014年冬
初音未来 歌姬计划F2	中文	2014年11月11日
大江户锻冶师	日文	2014年11月27日
电击文库 战斗巅峰	中文	2015年春
高达破坏者2	中文	2014年冬
混沌之戒Ⅲ	日文	2014年10月16日（通过更新支持中文）
静籁永恒Plus 献给新生之星的祈祷之诗	日文	2014年内
静籁之空 离线版 献给陨星之诗	日文	2014年内
绝对绝望少女 弹丸论破间章	中文	2015年内
梦幻之星NOVA	中文	2015年春
迷宫探索者2	日文	2014年9月25日
限界凸记 萌之编年史	中文	2015年2月
战国无双编年史3	日文	2014年内





PS4持续给力

结束了PSV部分的报道，来到了正题——PS4。PS4的大卖给了SONY和第三方巨大的信心，因此上面的大作层出不穷。首先公布的是PS4系统2.0版，会上透露的新功能包括与Xperia Z3系列手机联动游玩，以及自定义系统主题界面的功能。其中手机联动在TGS展上还有专门的展台供玩家体验。此前公布的《勇者斗恶龙》金属史莱姆版PS4这回确定会在亚洲其他地区推出，会后提供了样机供玩家拍摄。

这次发布会上有4款着力宣传的PS4游戏，分别是《教团1886》《血源诅咒》《生化危机 启示录2》和《如龙0 誓约之地》，这3款游戏的制作人均赶到现场介绍游戏特色，虽然其内容都是此前公布过的，但现场播出的中文画面依然让人振奋。如果说《生化危机 启示录2》的中文版消息是让人欣喜，那么《如龙0 誓约之地》绝对是喜出望外了。这是系列首次公布中文版，此前也从未发表过中文版信息，在本次发表会上以压轴形式登场的名越稔洋老大也赢得了全场最大最响的掌声。

除了这些玩家耳熟能详的大作，SONY也给了小厂商表现的空间。最令现场玩家意外的当属《三国战纪》的PS4版新作。这款作品将以F2P的方式登场，在TGS现场还提供了试玩，不少玩家都相约明天一定要去见识一下。

PS4亚版游戏一览

游戏名	语言	发售日
三国战纪	中文	2015年春
NBA 2K15	英文	2014年10月7日
Once Upon Light	中文	2014年10月
The Unfinished Swan	英文	2014年内
飙酷车神	英文	2014年11月11日
炽焰帝国Ⅱ	中文	2015年夏
横行霸道Ⅴ	中文	2014年11月18日
活至黎明	英文	2015年内
驾驶俱乐部	中文	2014年10月7日
剑刃风暴 百年战争 噩梦	日文	2014年内
教团1886	中文	2015年2月20日
绝对绝望少女 弹丸论破间章	中文	2015年内
龙之世纪 宗教审判	英文	2014年11月18日
明日之子	英文	2015年内
魔界战记5	日文	2015年春
欧米茄五重奏	日文	2014年10月2日
如龙0 誓约之地	中文	2015年内
生化危机HD 重制版	英文	2015年初（仅数字版）
撕纸小邮差 扩展版	中文	2015年内
死或生5 最终版	日文	2015年内
天生战狂	英文	2015年内
小小大星球3	中文	2014年11月18日
邪恶深处	中文	2014年10月15日
行	英文	2014年内
战国无双4	日文	2014年内
真・三国无双7 帝国	中文	2015年1月1日
罪恶装备Xrd Sign	中文	2014年冬

PS3亚版游戏一览

游戏名	语言	发售日
电击文库 战斗巅峰	中文	2015年春
NBA 2K15	英文	2014年10月7日
初音未来 歌姬计划F2	中文	2014年11月11日
生化危机HD 重制版	英文	2014年11月27日
小小大星球3	中文	2014年11月

满意和遗憾



1个半小时的发布会落下了帷幕。只要看看上面列出的3个表，相信大家都会明白这是一场信息量满载的发表会。如今几乎所有的大作都有了中文版，而一些过去难以想象的二三线游戏也有中文化计划，不得不说这实在是一个了不起的进步。

要说遗憾的话，就是《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》没有公布中文版。因为此前Konami官方曾经放出过一段有中文字幕的宣传片，可谓是吊足了华语地区玩家的胃口。会上我和土豆网的同行甚至早早就编好了相关微博，就等公布之际一举发送，但最终还是没有等到这一喜讯的到来。

这次发布会上索尼还公布了几个有南亚语音的游戏，搞得我身后的那位南亚同行激动异常。当然在发布会召开的过程中我并没有注意到这位老兄的存在，直到散会后收拾行李时，看到他的面孔我才反应过来。直到此时，我才意识到如今的中国玩家是多么的幸福。感谢SONY近年来的不懈努力，买买买！

感受沉浸式游戏体验



墨菲斯计划 试玩感想

早在E3之时，本刊编辑就已经体验了索尼的虚拟实境头戴显示器——墨菲斯计划（Project Morpheus）。本次东京游戏展上，墨菲斯计划再次登场，并为玩家带来了一些全新的游戏。本次TGS上SCEJA为我们安排了专门的试玩体验机会，一共接触到了4款游戏。这也让我们对墨菲斯计划有了更深刻的认识。

走近墨菲斯



墨菲斯，又译摩耳甫斯，是希腊神话里的梦神。目前墨菲斯计划这个名字只是产品的代号，并不是最后的名称，不过从这个暂名也不能看出SONY所要表达的意思。墨菲斯计划配置了1080p分辨率的液晶面板，玩家可以通过双眼看到各90度水平视角的3D影像。墨菲斯计划还搭载了动态观测和光学定位功能，能够根据玩家视线的移动即时呈现对应的影像，从而为玩家打造一个完完全全的虚拟实境。

墨菲斯计划的结构十分洗练，由显示器和头箍这两部分组成。显示器部分看上去有点像蛙人用的防水镜，在其正面有4组LED灯，看上去很有未来感，其真实作用是与PS Camera配合进行光学定位。在显示器右侧下方是调整焦点的开关，左侧下方则是耳机接口。头箍部分，左右也有一组用来定位的LED灯，中间是调整松紧的开关

墨菲斯计划有一个专门的处理器，形状是一个方盒子。处理器需要接续电源，上面有HDMI输入、HDMI输出、USB输出、MHL输出等接口。使用时前面前面用一组线连接显示器本体，后面是电源和其他线材，包括连接PS4和电视机。

墨菲斯 VS. HMZ



说到头戴显示器，不可不提 SONY 的另一款产品——HMZ。今年最新款的 HMZ-T3W 推出，笔者正好曾参与过推广活动，深度体验了这款产品。相比目前普通人无法接触到的墨菲斯计划，HMZ-T3W 如今已经可以正常购买，想必也会有玩家对这两款产品的区别有些疑问，这里就特别对比一下。

首先，两者最大的区别就是视野。如果说 HMZ-T3W 有如看 IMAX，那么墨菲斯计划就是球幕电影，而且这个球幕是全方位的。在使用墨菲斯计划时，借助光学定位，当玩家转动视野时，你看到的画面也会跟着转变，往上往下往前往后都能快速反应过来，有如现实一般，这也是墨菲斯计划提倡的“沉浸式游戏体验”一词的来历。另外 HMZ-T3W 佩戴起来比较麻烦，而且对戴眼镜的人不怎么友好。而墨菲斯计划使用起来简单舒适，即使戴眼镜也不会觉得不适。不过 HMZ-T3W 已进化到了无线，但墨菲斯计划目前还只支持有线。

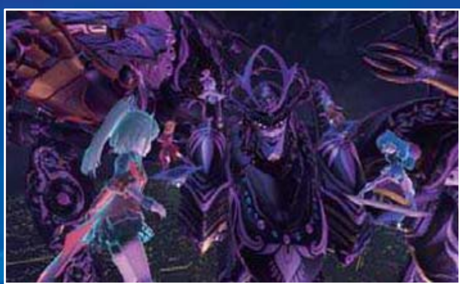
那么墨菲斯计划是否已经战翻 HMZ-T3W 呢？答案是否定的。因为墨菲斯计划虽然功能强大，但它只能游玩和观看为其专门设计的内容，而 HMZ-T3W 适用于任何游戏和影像。不要指望用了墨菲斯计划之后，一部普通的蓝光电影也能立刻变身为《刀剑神域》式的虚拟世界，何况目前还没有情报表明玩家能用墨菲斯计划来游玩和观看非专用内容。而且从目前的体验来看，墨菲斯计划的分辨率并不高，尽管官方声称能达到 1080p，但在我们玩过的所有内容里目测连达到 720p 标准的都没有。当然这只是初期水平，至少墨菲斯计划的硬件指标是具有 1080p 实力的。

创圣的AKB0048

为了宣传墨菲斯计划，SCEJA 和 SATELIGHT 达成协议，请来“《超时空要塞》系列”的原作者兼动画监督——河森正治，专门为本次东京游戏展制作了一个特别演示内容：《创圣的 AKB0048》，正式名称未定。

从名字上不难看出，这部作品是结合了《AKB0048》和《创圣的大天使》两部动画作品的产物。这个演示以看为主，玩家并不能进行实际操作，只是转动视角来欣赏。由于标题名称是最后才出现的，加上笔者受邀进入小黑屋时工作人员也没告诉我内容，所以完全没有意料到会是这样的内容。(顺带一提的是笔者当天穿的是“舰娘”角色棒名的 T 恤，估计就是因为这个原因被直接领进了萌系游戏演示间，同行的伽蓝身穿一件画有鲸鱼图案的 T 恤，就被果断领进房间喂鲨鱼了。)





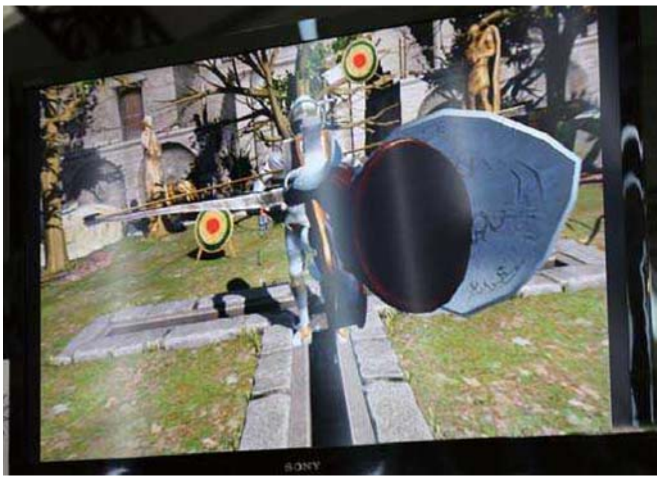
演示的一开始，AKB0048 的偶像们正在台上演出，此时可以左右移动头部来多角度欣赏表演。但表演到一半的时候有异形生物前来袭击，这时偶像们乘上飞盘开始眼花缭乱的空战。这时就可以全方位欣赏空战表演了，虽然不会让人有身临其境的感觉，但绝对是前所未有的震撼体验。而在演示的最后，众偶像们高喊“MUGEN PUNCH”，使用《创圣的大天使》中最具知名度的必杀技“无限拳”，将敌人彻底葬送。这时画面上才打出双方的 LOGO，令笔者当场就斯巴达了。

这个演示令笔者想起小时候少年宫放的球幕电影，但体验非常棒，而且全方位画面也不是球幕电影能做到的。只是目前还不知道这个概念演示究竟是否会推出正式版。不过这也提醒了我们，墨菲斯计划就算不用来玩游戏，看看专用的电影也是相当给力的。

文：纱迦

城堡冒险

这是墨菲斯计划最早公布的游戏之一，英文名是《The Castle》。这个游戏给人的感觉很像 PS MOVE 首发的《运动冠军》，不仅是用 PS MOVE 来玩的游戏方式，画面风格也有很多相似之处。游戏中玩家扮演的是一个中世纪的骑士，演示是一场练习赛，你要依次使用剑、双节棍、弓来作战。游戏中玩家需要使用两个 PS MOVE 动态控制器，一开始在玩家的左右两边有武器架，把手伸过去再按键即可拿上剑，可以同时拿两把剑。之后前面会出现一个假人，通过挥动控制器来模拟出剑砍杀，把假人大卸八块。由于假人是送到玩家面前吊打的，所以也感受不到距离，至于出剑的精度大家可以通过 PS3 的 PS MOVE 游戏来想象。剑之后的双节棍和剑类似，弓需要玩家手动瞄准。从试玩的情况来看弓的精度不太准，不过不太清楚是 PS MOVE 的精度问题，还是游戏本身的设定，因为弓射出时本身就带一个弧度。弓箭射完之后会出现一头巨龙，这时墨菲斯计划的强大之处才真正体现出来。这头巨龙制作得纤毫毕现，威势十足，不过当它一口咬过来的时候游戏就结束了。



总的来说《城堡冒险》除了最后的巨龙外，并没有体现出墨菲斯计划的精妙之处，其目的主要是让玩家体验墨菲斯计划与 PS MOVE 的配合，我们从中可以体验到 PS Camera 在处理光学定位和 PS MOVE 操作时并无矛盾冲突，相信日后还能开发出更多新鲜玩法。 【 文：纱迦 】





深海探险

我试玩的游戏是名为《The Deep》的深海探险游戏，但与其说是游戏，不如说只是一段互动概念演示。很多人对墨菲斯计划是否能覆盖整个视角存在疑惑，答案是肯定的，当索尼的工作人员为我戴好设备后，我置身的是一个全方位环绕的海底世界，当我的头移动的时候，演示中的视角会跟随移动，俨然就是我的另一双“眼睛”，即使当我转身观看时，镜头中也没有任何的死角！而玩家手上的 PS4 手柄能直接充当体感设备操控，只要拿着手柄移动，游戏角色就会拿着枪械移动，按下 R2 键即可对鲨鱼发射子弹射击鲨鱼，虽然这个体感操作的精度并不完美，但就体验而言已经相当优秀。

这个游戏中玩家扮演的是一个在深海作业的工作人员，但不幸遭到巨鲨的袭击，由于有防护铁栏，因此巨鲨无法直接攻击玩家，但巨鲨会不断撕咬防护栏，玩家必须在鲨鱼攻击的期间尽量击退鲨鱼，最终安全回到水面上，期间玩家可以看到防护栏逐渐断裂，在一瞬间真的有会掉落深海的错觉，同行的日本女性媒体人在试玩这个游戏的时候更是高呼怖い怖い（好可怕）。

总的来说墨菲斯计划的表现基本让人满意，而且头戴显示器在玩起来也没有什么不适感，各种出色的演示也让人看到更多的可能。但不得不说其仍然存在一些问题，其普遍反映的就是分辨率太低。而《The Deep》就确实存在这一问题，那画面素质恐怕只是比 480p 略强。但毕竟墨菲斯计划尚未成熟，相信日后其一定会以更成熟的姿态出现在玩家的眼前。【文：伽蓝】





战争雷霆

《战争雷霆》（War Thunder）是一款模拟飞行射击的游戏，游戏中玩家的视点是一位身处驾驶舱中的驾驶员。除了墨菲斯之外，试玩台还准备了一套战斗机操纵杆来模拟战斗机的操作。不过可能仅仅是 DEMO 的原因，游戏中只能体验驾驶飞机的部分，虽然有可以射击，但是没有敌人。

试玩开始的时候工作人员为我耐心地介绍了操作方法并带上设备。不得不说墨菲斯的设计非常舒适，机器本身很轻，佩戴时主要是通过系紧绑在额头上的绳子从而起到固定效果，感觉跟带上帽子差不多，机器本体跟眼眶周围的接触面几乎是没有受力的，仅仅是起到遮光的作用，而且设计上也很好地照顾到带眼镜的玩家，就算是像宇宙人我这样用镜框比较大的眼镜，佩戴感觉也丝毫没有感到不适。

试玩《战争雷霆》的时候，玩家可以看到机舱内的结构以及正在驾驶飞机的虚拟的自己。透过机舱可以看到外面的山脉，而且偶尔还能看到其他战斗机在空中被炸毁的烟雾。游戏中的视点也会根据玩家头部的动作而发生实时的变化，响应速度也非常快，延迟如果不是刻意挑刺的话几乎感觉不出来。但是由于游戏分辨率不高，因此会明显地看到屏幕上的像素点。另外，经过了 15 分钟的试玩，刚摘下眼镜的时候有一点点眩晕的感觉，看来这个设备未来还有改良的空间。不过听纱迦和伽蓝表示他们就没有这种感觉，这可能和各人体质有关。

【文：宇宙人】

结语

本次东京游戏展上展出的墨菲斯计划游戏和之前的 E3 不尽相同，尽管又过去了几个月，墨菲斯计划似乎依然还停留于试作品的阶段。不过不难看出这 4 个游戏都是很有针对性的，《创圣的 AKB0048》强调的是观赏性以及与日本萌文化的结合，《城堡冒险》让玩家体会了 PS MOVE 和墨菲斯计划的联动，《深海探险》是 4 个作品中最具可玩性的一个，而《战争雷霆》更是展示了与各种外设周边无穷无尽的可能。虚拟实境是很多公司曾经或正在尝试的项目，索尼目前已经走到了前面。这 4 段演示让作为媒体的我们大呼过瘾，同样也让各大游戏公司看到了新的钱景。我们相信在明年 E3 之际墨菲斯就肯定会以更完美的姿态出现在我们面前！





授权 软星科技(北京)有限公司 出品 北京奇思美卡贸易有限公司 监制 姚壮宪 网址 www.xianjian-Q.com 电话 010-5100 1311 商务合作 editor@zhuoyouzhi.com

N3DS/N3DS LL 详尽分析



基本机能参数

	N3DSLL	N3DS
尺寸（折合状态）	纵 93.5mm × 横 160mm × 厚 21.5mm	纵 80.6mm × 横 142mm × 厚 21.6mm
重量（含电池、触笔、SD 卡）	约 329g	约 253g
上屏幕		
尺寸	横 106.2mm × 纵 63.72mm	横 84.6mm × 纵 50.76mm
像素	横 800 × 纵 240（横像素是平均分给左右眼各 400）	
色彩	1677 万色	
功能	裸眼 3D，防 3D 眩晕功能	
下屏幕		
尺寸	横 84.96mm × 纵 63.72mm	横 67.68mm × 纵 50.76mm
像素	横 800 × 纵 240	
色彩	1677 万色	
功能	单点触控	
电池		
续航时间	3DS 游戏：3.5 小时～ 7 小时	3DS 游戏：3.5 小时～ 6 小时
	NDS 游戏：7 小时～ 12 小时	NDS 游戏：6.5 小时～ 10.5 小时
充电时间	约 3.5 小时	
摄像头		
数量	内侧 1 个，外侧 2 个	
像素	640 × 480	
其他		
无线通信有效距离	30m 以内	
按键	A/B/X/Y 键、L/R 键、十字键、摇杆、C 摇杆、START/SELECT 键、3D 深度滑块、音量滑块、HOME 键、电源键	

8 月 29 日任天堂举行的网络直面会上公开了 3DS 和 3DS LL 的加强机型 New 3DS（N3DS）和 New 3DS LL（N3DS LL）。众所周知任天堂向来是不参展 TGS 的，但由于有第三方厂商也会携带 3DS 的作品参展，所以这台新硬件也得以在 TGS 上与广大玩家首次见面。藉着这次机会，前往 TGS 的编辑们也得以亲身体验到这台新主机的魅力。这里就为大家介绍一下 N3DS 和 N3DS LL 的基本情报以及试玩体验报告吧。

新增的按键和C摇杆





从外观来说，新主机最明显的变化就是键位的调整和加入了新的按键，首先是下屏幕右侧，A/B/X/Y 键的左上角追加了一个小小的 C 摇杆。这个摇杆跟普通按键差不多大，第一眼看上去还真会让人误以为是一个按键。原本电源按钮的位置现在换成了 START 键和 SELECT 键，电源按钮则调整到了主机下方边沿。下屏幕的下方现在只剩下 HOME 键。A/B/X/Y 四个按键也配上了各自的颜色，这个配色方案是参照 SFC 的，N3DS 是整个按键都有颜色，N3DS LL 则只有按键上的字母有颜色。除此之外，机器的 L 键和 R 键旁边还追加了两个新的按键，分别为“ZL”和“ZR”，按键的体积也比 L/R 键要小。卡带插槽则改到了机器的下方。

屏幕方面，N3DS 的屏幕尺寸提升到普通的 3DS 的 1.2 倍。N3DS LL 则基本没有变化。





更强的机能

除了这些外在的变化，N3DS本身的CPU运行速度、网络连接速度也有较大的提升。官方表示机器浏览网页更加流畅，下载文件的速度也会更加快。由于CPU速度提升，以及新增了按键和C摇杆，未来将会推出一些N3DS和N3DS LL专用的游戏，比如目前已公布了Wii平台的《异度之刃》将会登陆N3DS。这个发展让笔者想起了当年从GB到GBC的进化。

此外，机器内部还追加了NFC感应芯片，可以读取Suica卡以及E3上公布的amiibo周边。从这些变化不难推断，N3DS有向Wii U的硬件规格靠拢的倾向，这恐怕是为了方便以后能同步推出Wii U和3DS跨平台的游戏。









更具个性化的DIY功能

N3DS和N3DS LL的外壳采用可替换的设计，玩家可以轻易地将外壳拆下来，并自由地更换喜欢的主机外壳。当然，官方也会推出多种多样的外壳周边供玩家替换。除了外观之外，机器的系统界面也可以自由地设置主题了。主题功能并不限定于新机型，老机型也可以使用。目前官方已经公布了很多很有意思的主题，比如《塞尔达》、《动物之森》等等。选用了这些主题之后除了图标和背景会发生变化之外，系统的效果音也会变化。主题将会通过eShop贩卖，购买了某些游戏也会赠送相应的主题。



TGS实机试玩感受

虽说这台机器是专门为了迎合《MH4G》而推出显得有些武断，但确实从N3DS身上能看到某些方面是为了照顾"《MH》系列"玩家的进行改良的，比如那个很小的C摇杆。而且发售日跟《MH4》定在了同一天，TGS上也只有《MH4G》的试玩区能够体验到这台主机，从中也可以看到任天堂对这个系列的重视。做到这个份上，恐怕未来短时间内也不会把《MH》放跑了吧(笑)。

虽说是改良型，但机器本身的外观并没多大改变，所以握起来的手感也跟旧版几乎没有任何差异。新增的C摇杆看上去比一个按键还要小，键程很短，推的时候几乎感觉不出有位移的变化，但如果仅仅是用来调整视角的话基本上足够了。而且由于机器右侧的键位比较紧凑，所以实际操作起来非常顺手。不过习惯了用旧版3DS玩《MH4》的虫无兮表示试玩时这个摇杆几乎用不上。



■《MH4G》试玩区展出的N3DS实机。

另外不得不提的是新机器的裸眼3D机能，正如前文所说这个，3DS会通过前置摄像头定位玩家脸部位置，从而调整3D画面的显示方向，实现提高可视角度和抗眩晕的效果。笔者在试玩的时候也特意尝试试过从不同角度去看3D画面，发现3D画面的可视角度非常广阔，就算左右晃动机器也能清楚地看到3D效果，而当观看的角度固定下来的时候会发现画面会稍微闪烁一下，这代表3D画面已经重新定位了。此外不知道是游戏画面优化更好还是机器的原因，玩《MH4G》的时候画面感觉比之前《MH4》要更好。开着3D游玩一段时间之后，眼睛也不会像之前的版本那样有绷紧的感觉。看来这个抗眩晕功能还是有很好地发挥作用的。

而至于官方所说的机器运行速度加快，上网更加流畅等加强点在游戏中都无法测试到。只能等正式版发售的时候才知道了。



SCE

「蓝光闪耀，力压群雄」



索尼展台的的布置沿用了蓝色光影作为主题色，整个展台分为了上下两层，展台正面左右两侧分别由《教团1886》以及《血源诅咒》两款PS4独占作品的试玩区占领，两个游戏的试玩区都有标志性的装饰元素，《教团1886》方面是那已经赶了今年好几场展会的等身大主角蜡像，《血源诅咒》则是霸气的羊头BOSS标本，不得不说这种设计让人一走到索尼展台就有一种大作袭来的压迫感。

可以说是全场最“真材实料”的一个展台，其自家的3个主机平台一共有超过40款游戏的试玩，几乎所有玩家都能在这里找到心仪的游戏试玩。特别是《邪恶深处》、《教团1886》以及《血源诅咒》3款游戏，如果在开展后不尽快排队的话，那么队列等待时间很快就会超过1小时甚至放出“一时停止”的告示牌，可见这几款游戏的人气之旺。

索尼展台的另一大看点，就是其自家的墨菲斯计划头戴显示器的试玩，墨菲斯计划的试玩区域永远都被试玩人群堵得水泄不通，就算是路过的人，都会在此驻足感受一下新技术为游戏带来的改变。我们UCG也应邀进行了媒体试玩，从实际试玩来看，墨菲斯计划的效果让人满意，具体请参看本期的相关评测。



■索尼力推的《宿命》试玩就在展台正中的显眼位置，而《宿命》在日本的广告力度可谓不遗余力。





■《血源诅咒》的羊头BOSS标本十分霸气，而其试玩可以说是“站无虚席”。



■索尼展出了不少主机的游戏主题外壳，看来索尼也打算在这个市场赚上一笔。



■墨菲斯计划的素质超出了众人的想象。


■每年必不可少的展台小姐列队鞠躬。




■这个雕像已经跑遍了今年的各大展会了（笑）。



THE ORDER 1886™

备受关注的PS4大作《教团1886》在本届TGS上展出的内容与E3和科隆展基本一样，没有什么新内容。不过SCEJA帮本刊联系了一场对游戏导演Ru Weerasuriya的群访。在这次采访中Ru透露了不少关键信息，虽然有一些是之前已经透露的情报，但通过Ru的亲自介绍，可以让玩家系统地了解到游戏想要传达给玩家的内容。下面就让我们来看一下游戏的全貌吧！

文 纱迦　美编 心の永恒

教团1886	SCE	动作射击
PS4 The Order 1886		美版
2015年2月20日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为59.99美元		

真实和虚构交织

游戏的故事发生于维多利亚时代，但与历史上的维多利亚时代不同，游戏中的这个时代存在着很多怪异事物。游戏的舞台主要发生于伦敦，在游戏中会有让玩家漫步于街道上的场面，回转四周你会发现很多在英剧中看到过的场景，但也有飞船等不应该存在的事物。另外游戏还有部分剧情发生于悉尼。游戏十分注重对场景的刻划，细致程度不亚于《最后生还者》，而且场景中的绝大部分物品都可以和玩家产生互动。

混血种 ：游戏中玩家要面对的变异敌人。其祖先是感染而变异的人类，不仅拥有野兽般的尖牙利爪，而且有着不亚于人类的智慧。

黑水 ：被亚瑟王发现的神秘液体，能够让伤口快速愈合，经常服用的话还能延长寿命。

特斯拉 ：人类历史上的天才发明家，交流电创始人。在游戏中他离开美国后又回到欧洲为骑士团服务，在他的实验室里会看到著名的特斯拉线圈。





© 2014 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

实际操作体验

游戏的手感和普通的 TPS 游戏比较类似，没有什么区别。虽然是维多利亚时代的武器，但枪械的手感并不会随久远的时代而显得坑爹，而是和现代武器的射击手感比较接近。系统的核心就是按 L1 发动的黑色视野(BLACK SIGHT)，发动之后会进入子弹时间，玩家可以在短时间内集中强大的火力来击倒对手，此状态下拨动右摇杆即可自动切换锁定目标。试玩版中使用的武器依然是铝热步枪，在使用此枪的时候，R2 是散布铝热剂，发动黑色视野之后按 R1 才能点火。黑色视野状态依然强大无比，简直就是破坏游戏平衡性般的存在。

按键	功能
L2	瞄准举枪
L1	发动黑色视野
R2	射击
R1	副武器
十字键	选择武器
OPTIONS	菜单
左摇杆	移动

按键	功能
L3	冲刺
右摇杆	调整视角
按下触控板	切换视点
×	攀爬 / 退出掩体
○	进入掩体
△	调查 / 拾取
□	上弹



多国武器博物馆

在采访中 Ru 重点提到了游戏在武器方面的努力。本作不存在武器升级系统，取而代之的是有着数量繁多的武器。游戏中的武器可以分为 4 种，英国武器、德国武器、美国武器和原创武器。前三类武器在历史上都有对应的武器原型，但在细节方面有区别。

英国武器的特征是效率高，可大批量生产。Ru 展示了著名的卡宾枪，可以说是最基本的武器；德国武器方面 Ru 展示了一把自动连发的手枪，配合发动黑色视野能力之后效果一流；美国武器则是象征其精神的霰弹枪，游戏中采用的是三管霰弹枪，十分华丽。而原创武器方面，著名的铝热步枪就是代表。它是先用铝热剂令对方行动困难，之后再点火形成爆炸。不过这个思路也并非天马行空，在历史上曾经有过类似的运用。而大名鼎鼎的特斯拉也会给骑士们的武器来点非法改装，比如给卡宾枪加个瞄准镜就成了现代的狙击枪等等。

此外游戏中也会有一些传统武器，例如弓。和其他游戏一样，弓的威力不大，但射出去无声无息，用来潜入是再合适不过的选择了。靠近敌人后也可以发动近战，根据情况的不同，近战方式也有多种变化。



破魔骑士四人组



格拉海德（Galahad）

游戏的主人公名，他的祖先曾经是亚瑟王的圆桌骑士，因此继承了爵士爵位。经常和格拉海德一起行动的还有 3 名队员，4 人一起组成一个小组并肩作战。游戏的故事将全部围绕格拉海德展开，会出现各种各样形形色色的角色，但玩家自始自终只能使用格拉海德。而制作人也表示没有通过 DLC 让玩家使用其他角色来游玩游戏的计划。



塞巴斯蒂安・马洛里（Sebastian Mallory）

继承了亚瑟王传说的作者——托马斯・马洛里爵士的爵士爵位。他是一个值得信赖的导师，高贵、聪明，和格拉海德是莫逆之交。



伊莎博・德阿盖尔（Isabeau D'Argyll）

四人小队中惟一的女性。她和格拉海德互相爱慕，但受到骑士团教条的约束而不能表达。拥有坚强的意志和难以置信的技巧，而且非常好胜。



马奎斯・德・拉法耶特（Marquis de Lafayette）

四人小队中最后一位加入的成员。他曾经活跃于法国和美国的革命，拥有惊人的战斗才能。不过他为人傲慢，经常异想天开，不服从命令。



精彩的演出效果

作为一款纯单机游戏，演出效果是相当重要的，这将严重影响玩家进行第一遍游戏时的好恶评价。为此游戏特意采用 20 ：9 的方式来表现剧情，务求制造出电影般的演出效果。游戏本身是一款越肩视角的射击游戏，不过除了战斗之外，游戏还加入了悬疑和恐怖的元素。至于游戏的长度，Ru 表示和一般的打枪游戏类似，看来长度不会太长。Ru 也同时确认游戏不会有分支要素，不会有多重结局。在提到重复游戏性时，Ru 表示会有很多特色模式和玩法等着玩家。

游戏中会有很多种敌人登场，光是人类敌人就有很多种。而混血种方面更是有着相当多的种类，不过目前还不能公布。而精彩的 BOSS 战也是必不可少的，不过这就要等到我们实际玩到游戏才能知晓了。

Bloodborne™

本作是由SCE日本与From Software合力开发的PS4独占大作，从目前的情报上看，本作在继承了“《魂》系列”的许多特色同时，也融入了一些新的要素。超高的难度和优秀的手感让试玩的玩家们“痛并快乐着”，在本期就让我们一起来看看本作的一些要素解析吧！

血源诅咒	SCE	动作角色扮演
PS4 Bloodborne		美版
预定2015年春	本地1人，网战人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

在线要素

即使在“《魂》系列”当中，在线要素也是非常重要的一部分。和来自不同世界的玩家来上一场邂逅，在猜测信息真假的同时，又能和其他玩家一起战斗。在本作中，延续了“《魂》系列”的特点，玩家可以和来自其他世界的狩人一起挑战巨大的BOSS。当然这并不是无条件的，玩家可以在地上找到亡者，依托它来传递信息或是召唤其他的玩家。





全新的变形武器

狩人们操纵的武器，能够根据兽或狩猎的敌人变化形状，除了玩家们之前熟悉的镰刀和散弹枪之外，还有不少新的武器。



这是“医疗教会”狩人使用的武器，拥有容易使用的银之剑与巨大的石锤钝器极端的两面性武器。



教会的石锤



弯曲的双刀



配备武器其一，攻击速度极快，利用节奏和步伐迷惑敌人进行灵活的战斗。

狩兽的短枪

狩人在狩兽用的工房枪械当中，作为标准化使用的武器之一，能发射水银制的枪弹。与攻击范围广的散弹枪相比，它的发射速度更快，能迅速地对敌人进行迎击。



全新的威胁

由于受到“兽之病”的侵蚀而被狂气支配的群众、食用人尸的鸟类和各种恐怖的兽在等待着玩家。

医疗教会的身材高大男子

医疗教会用于狩兽用，身材高大的男性奴仆。即使在传说中也是令人畏惧的存在。他的表情虚无，身体如同病态一样地瘦，浑身青白，在伴随着惨叫的同时挥舞巨大的银制武器。身上挂着铃铛，一旦当地的民众听到了他的铃声，知道他在进行狩猎的话，就会将大门紧闭，绝对不让猎物逃出。



©Sony Computer Entertainment Inc. Developed by FromSoftware, Inc.



渴望血的兽

全身都被血涂满的异形之兽。从后背到全身的皮都被剥落，露出血迹斑斑的肉体。它渴望着血，也不知道为什么变成了现在这幅样子。速度快而且有着不规则的行动方式，对于狩人来说是非常危险的存在。





鸣钟的女人

与“医疗教会的身材高大男子”相同，当地民众认为不吉祥的另一个象征。她所鸣奏的钟声，能将死去的灵魂召唤出来。

全新的舞台

本作的舞台位于隐秘在山间，与世隔绝的城镇 Yharham。原本作为医疗之街而繁荣，不断扩张使其拥有宽阔的街道。拥有巨大的建筑物的桥梁，是盛极一时的地区。但在其背后拥有众多膨大墓碑的墓地街，玩家需要在这复杂离奇的区域当中探索，了解其背后的黑暗。









旧市街

原本是 Yharham 的旧城镇，但在兽之病蔓延之后被一烧而尽，这里的全部都被废弃。Yharham 的民众甚至连其存在都遗忘了，或者说只是故意去遗忘这个地方。偶尔能从谷底听到饥饿的兽叫。

禁断之森

在离 Yharham 一段距离的森林，被街道的人追逐的逃亡者们建立的古老部落。有着令人畏惧的大蛇毒蛇的巢穴，因而被医疗教会当做是禁断的区域。在那里玩家已经没办法发现任何人的踪影了。

TGS 2014 试玩报告

本次TGS展上《血源诅咒》的试玩版和之前的科隆展基本相同，试玩版的难度一如既往地高，制作人山际真晃在接受采访时表示这个试玩版在美国演示时有3500人试玩，但最后打通试玩版的人还不到20名。他还表示，本次试玩版要想通过的话，就一定要连打带跑，速战速决，同时要选择第一个职业。这席话听得我是连连点头，于是轮到我试玩的时候果断选了第一个职业。

凡是试玩本作的人可以获得一个胸章，而打过的人可以拿到一件T恤。这个试玩版提供了4个职业（或者说是 4 种武器组合），比较抢眼的是枪剑的配合。和《黑暗之魂》相比，《血源诅咒》在动作要素方面加强了不少，例如攻击时可以蓄力，背后蓄满力可以打崩对手，打崩对手按 R1 可以追加等等。比较特别的是 L1 键可以让右手武器变形，试玩版中的所有右手武器均可变形。还有一个神技是一闪，游戏中叫迎击射击，当敌人攻击你的瞬间开枪，就可以令其陷入极大的硬直。不过个人感觉在这种游戏中使用这招实在是风险太大。其他按键方面，△键被独立为快速使用回复道具，□键则是使用选择的道具，需要一些时间来习惯。

这个试玩版中有大量敌人出现，人类敌人方面有使用剑、枪、叉的兵种，特别一些躲在高处开枪的敌人，简直让人不能好好游戏。怪物方面有巨大的乌鸦和狗，还有小巨人，看上去迫力十足。在试玩版的最后会出现这个试玩版的 BOSS：圣职者之兽，它也是耸立在 TGS SCE 展台上方的那个巨大模型。由于初次挑战加上时间受限，最终还是死在其手里。《血源诅咒》的公众试玩版只有 10 分钟时间，可谓相当紧。顺带一提的是山际真晃在公开演示时虽然打通了试玩版，但他给自己调的时间却是 20 分钟，真是……

总的来说本作的表现超出了我的想象，游戏的画面比较出色，掉帧的情况也不算多见，作为日厂游戏而言是很了不起的表现了。游戏继承了“黑魂”、“恶魂”一贯的高难度风格，加上出色的怪物设定，让人玩过之后印象深刻。大家可以放心购买了！

【文：纱迦】

CAPCOM

「狩猎狂潮席卷而来 瞩目巨作全场聚焦」



因为有风靡全球的《MH》和《生化危机》两大系列的最新作，再加上得到N3DS的垂青，Capcom的展台一开场便成为了不少媒体和玩家“冲锋陷阵”的目标。正因为备受瞩目，所以Capcom的展台绝大部分面积也被这两个系列所占据。《MH4G》的试玩区外面摆放着一头霸气十足的千刃龙等身模型以及它的武器和装备。试玩区内部是以“大长老殿”的结构进行布置，因为这次《MH4G》线上集会所重回经典的东多尔玛市街，而这个地方的核心建筑就是大长老殿。在场的Showgirl会在一旁给试玩猎人们指导，讨伐成功时还会一起为猎人们欢呼，场面非常热闹。

而展台的另一侧是试玩《生化危机 启示录2》的小黑屋，内部采用了废设施般的设计来迎合游戏前期场景的基调，里面除了摆放着一具裹着麻布还在动的“尸体”之外，偶尔传出女性玩家的惨叫也让人留下了非常深刻的印象。



■相信老猎人们走进试玩区，看到大殿正中央的大长老（纸板）时，必定会感慨万千。





■Marvelous也借用了Capcom展台的一小角展出自己的作品。


■印有《MH》图腾的皮衣，一眼看上去还以为是里昂的衣服呢。




■Showgirl无论服装还是身材都相当性感。



■《生化危机HD 重制版》虽然没有提供试玩，但霸气的暴君依然在角落怒刷存在感。




■以雄火龙素材制作的吉他（误）。

文 乌冬 美编 小瑟



迈向"G"级世界的第一步！

TGS上《MH4G》提供了试玩，听玩了的同事说貌似不错的样子，真是越来越期待本作的发售了。这次前线主要带来的亚种怪物以及G级探索任务的消息，文章最后还有小编的试玩报告，请勿错过。

怪物猎人 4G	Capcom	动作
3DS	モンスタ－ハンタ－4G	日版
	2014年10月11日 / 本地1、局域网1-4人、在线1-4人	对应年龄：15岁以上
	售价为：6264日元	

新环境下诞生的亚种怪物

《MH4》登场的新怪物在《MH4G》中大部分都有了亚种，亚种不仅外观和原种不一样，在栖息地和攻击手段上也有着明显区别，下面来看看本作的7只亚种怪物。







鬼蛙亚种

两生种 荒鬼蛙



生息在火山地带的鬼蛙亚种，攻击外敌时会用发达的前颚挖出火药岩并咬碎引爆，因为这种习性，其原本红色的甲壳也被爆炸时产生的瓦斯和烟尘所染绿。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



奇猿狐亚种

牙兽种

白猿狐



和原种比起来，白猿狐耳朵部分的骨头和组织有了一定的硬化，因此一般攻击打头部时会弹刀，另外原来的水属性攻击也变成火属性。





两生种

虎鲛





怪鲛亚种

虎鲛和原种最大的区别是可以让体液气体化，从而实现瞬间膨胀，并且膨胀后的攻击也很频繁，同时还会使用麻痹吐息，是一个让人难以靠近的对手。



蛇龙种

水蛇龙

绞蛇龙亚种







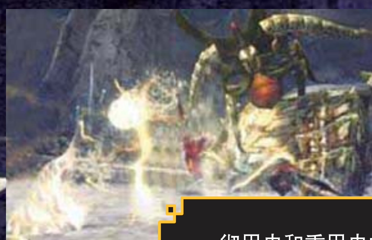
在冰海栖息的绞蛇龙亚种，原种放出的鸣甲在亚种身上变成了“拔水甲”，水蛇龙的水吐息可以通过分布在战场上拔水甲反射，从而从各个方向攻击目标。

御甲虫亚种



甲虫种

斧甲虫







御甲虫和重甲虫的亚种，和原种一样，也会通过合体来进行连携攻击，连携时斧甲虫会先用麻痹液限制目标的行动，然后炮甲虫再用口部发射出通过压缩体液形成的“甲虫激炮”给予目标重创。

甲虫种

炮甲虫

重甲虫亚种







影蜘蛛亚种

铁角种 骸蜘蛛

相较于原种，骸蜘蛛由于栖息在沙漠，所以不会通过织网来捕获猎物，取而代之的是潜伏在沙子中，等猎物经过就用巨大的铁角进行偷袭。

向未知树海挑战

G级探索也会登场

探索任务是《MH4》引入的新要素，《MH4G》自然也继承了下来，并且除了原来的下位和上位探索外，还加入了对应 G 级的“G 级探索”，会有更加强力的怪物登场。另外作为探索地图的未知树海在本作也加入了新的区域。





未知树海追加区域①

干燥如沙漠的地带

已经荒废的遗迹区域，区域的柱子都被蔓藤缠绕，猎人可以借助蔓藤到达区域的上层，不知道有着怎样的怪物栖息在这里。







未知树海追加区域②

巨大矿石遍布的神秘地带

已经荒废的遗迹区域，区域的柱子都被蔓藤缠绕，猎人可以借助蔓藤到达区域的上层，不知道有着怎样的怪物栖息在这里。







公会任务上限解放

联机挑战危险度MAX的任务！

探索任务加强后，由探索任务衍生出来的公会任务自然也得到了强化，不仅任务等级上限比前作更高，还可挑战对应G级强度的怪物。



新增加的怪物

从这下面这几张游戏截图可以确认骸蜘蛛和恐暴龙会在本作的公会任务中登场，另外虽然轰龙不是新的，不过战斗的场所都是本作新增加的区域。









未知的素材

G级探索和高级的公会任务里可以采集到新的素材，用来制作挑战G级任务的新装备，所以探索的同时也被忘了多多收集。

▼狩猎怪物固然重要，但别忘了采集素材也是狩猎生活的一部分。





勿忘采集！



新发掘装备

完成探索和公会任务后有机会得到叫作“发掘装备”的特殊装备。发掘装备在入手时会随机决定性能，并且随着完成的任务难度的提升，入手的发掘装备性能也会越好。《MH4G》的发掘装备中，发掘武器对应了新增加的蓄能斧和操虫棍，而防具也追加了新的系列。



甲虫系列（男性）



海龙系列（男性）



狱狼龙系列（男性）



麒麟系列（女性）

CHECK 公会任务与探索的不同

公会任务与探索虽然都是在未知树海进行，不过公会任务则比较接近于一般的任务，都是以打倒怪物为目标，并且三猫会导致任务失败，这是其和探索最大的不同。



▲公会任务派生出来后目标怪物就是固定的，随着任务等级的提升，怪物的实力也会增强。

狩猎目标怪物！



▲公会任务的内容由其从探索任务派生出来时决定。



▲公会任务的内容由其从探索任务派生出来时决定。

TGS 2014 试玩报告

这次《怪物猎人4G》的试玩按照难度分了三个任务，讨伐怪物分别是狗龙王、盾蟹和封面怪千刃龙。不过比较意外的是之前在香港采访过本良三时讨伐的怪蛟亚种却没有参战。

跟以往的试玩版一样，试玩开始之前玩家可以选择自己喜欢的武器，每一把武器都有一套固定的装备。由于是《MH4》的加强版，所以本作在系统上并没有很明显的变化。盾蟹作为重新回归的老怪物，攻击招式有不少的加强，其中最主要的就是追加了束缚攻击，当它使出前扑的时候如果不小心被推倒，猎人就会被夹起来。除此之外，使用喷水攻击的时候还会横向移动一段距离，对远距离的猎人威胁比较高。

而千刃龙作为《MH4G》新的标志怪物，实力颇为强劲，许多试玩的猎人都在这个任务被撂倒。笔者有幸在第二天试玩的时候挑战了一次千刃龙，虽然它体型看上去更像是以地面战为主，但实际上它也很喜欢像钢龙、雄火龙那样在低空进行作战，灵活的机动性配合风压让猎人难以有效地进攻，落地的时候也会附带一下迅猛的攻击，使人难以靠近。此外，千刃龙另一个让人头疼的地方是他的攻击很大一部分都附带全新的异常状态“裂伤”。在这种异常状态下，玩家所有的行动都会掉血，而且损耗量还非常高。笔者试玩的队伍之所以快速三猫，很大程度上也是低估了这个异常状态。要回复惟一的办法就是蹲下来一段时间或者吃全熟的肉（这个设定想必是因为熟肉的存在感在近几代的作品中越来越弱，官方想重新刷高这个道具的存在感吧）。除此之外，千刃龙的尾巴攻击还会射出刃鳞，刃鳞除了也会造成裂伤状态之外，命中玩家之后还会飞散开，该玩家周围的同伴或者艾鲁猫造成二次伤害，千刃龙之名可谓名不虚传。

【文：宇宙人】



跨越两国的逆转裁判

时隔五年，《逆转裁判》的新作又一次由巧舟操刀，其深厚的剧本功底正是系列作品大受欢迎的原因。而这次的《大逆转裁判》并非延续成步堂龙一的故事，而是另辟蹊径地从他的祖辈成步堂龙之介切入，以新的舞台和背景来展现新的“逆转”。

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	Capcom		文字冒险
3DS	大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险		日版
	2015年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

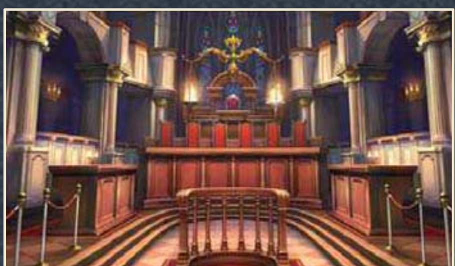
激荡的明治时代

明治时期的日本，在“文明开化”的口号下吸纳着欧洲的先进文化。日本引入近代司法，并开始建立律师制度，《大逆转裁判》描绘的故事就是在这种激荡的时代下展开的。玩家将会看到在近代法庭的黎明前，由热血青年们揭开的历史序幕。



大英帝国雾都伦敦

在产业革命的漩涡中心，是掌握先进技术，引领世界潮流的“日不落帝国”英国。在歌舞升平的首都伦敦的繁华中，却隐藏着不安定的阴霾。本作将聚焦雾都，调查黑暗面之下到底有着怎样的阴谋。



成步堂一的祖辈

「我一定要……成为律师！」



成步堂 龙之介

本作的主人公成步堂龙之介，是大日本帝国“帝都有盟大学”的学生，以某件事情为契机，把律师作为自己的人生目标而奋斗。为了学习最先进的司法制度，他怀揣着满腔正义热血，与御琴羽寿沙都旅行来到了大英帝国留学。

优雅如花的大和抚子

「身为法务助理，我一定会帮助您的！」



御琴羽 寿沙都

站在“法务助理”的立场上辅助龙之介的美丽少女，言行举止优雅而又感情丰富。非常喜欢读海外的侦探小说，梦想实现更加先进的社会。

十九世纪的名侦探



「对我来说，所谓推理，就是纯粹理论的艺术。」

夏洛克・福尔摩斯

世界最为知名的侦探形象福尔摩斯，有着超凡的观察力和推理能力，甚至能够洞悉案件真相背后的“事实”，居住在伦敦。由于着眼点的偏差，自称的“名推理”往往出人意表，甚至有些夸张，但内在绅士风度十足。





名侦探与大学生的共同推理

两位主人公的出现，相应地也影响了游戏系统的构成。在《大逆转裁判》中，大侦探夏洛克・福尔摩斯将主要负责“侦探环节”，也就是案件的推理部分，而成步堂龙之介则是活跃于“法庭环节”，两者交替推动着故事的发展。

当出现新的案件后会进入侦探环节，玩家要到案发现场调查，收集证言和证据，由福尔摩斯来进行逻辑和理论方面的推理。然后在法庭环节，这些材料和推论将成为武器。在对方的陈述中，只要出现了与侦探环节中获得的证据有矛盾的地方，就由律师成步堂龙之介负责“吐槽”和“虚张声势”（不愧为成步堂龙一的祖辈），动摇对手的心理，提出意想不到的猜想，从而打开辩论的局面。

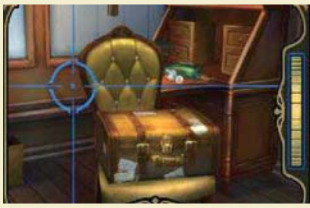
福尔摩斯有着超凡的洞察力和律师和侦探两者合二为一，将在大日本帝国和大英帝国的法庭舞台上演精彩的戏码。





舞台掠影

虽然本作目前尚未放出太多关于游戏系统的信息，但从 TGS2014 的《大逆转裁判》舞台活动中，由负责脚本和导演的巧舟亲自做了实机演示，从中我们可以一睹本作“共同推理”的演出方式。





游戏演示中的舞台是一艘蒸汽船，也正是福尔摩斯和成步堂龙之介初次相遇的地方。一开始登场的是一个“俄罗斯老人”，紧接着出现了福尔摩斯的台词，他不容分说地指出这个俄罗斯人非常“可疑”，然后甚至一针见血地就这个俄罗斯人提出自己的推论：“他是一个危险的革命家。”就在玩家一头雾水的时候，福尔摩斯围绕着老人的真正身分，正式展开了侦探推理的部分。



随着福尔摩斯为自己的所谓“名推理”侃侃而谈，游戏中的镜头一直在切换，从俄罗斯人手上的剪刀，到他那浓密卷曲的胡子，再到大衣口袋中的半截报纸，同时嫌疑人头上也出现了聚光灯，逐一特写的镜头将描述的部分暴露出来，尽管福尔摩斯的话语越发让人摸不着头脑，但这样的演出方式充满了冲击力，玩家的疑惑也被他的推理层层击破，所谓的推论似乎也变得确有其事——“为了掩饰自己就是报纸中通缉的革命家，这个俄罗斯人正要用手上的剪刀剪去自己的胡子！”而福尔摩斯提供的证据，则是当天报纸上的照片。

这时御琴羽寿沙都和成步堂龙之介也登场了。寿沙都感觉这一段推理跟读过的福尔摩斯小说中的“名推理”不太一样，于是成步堂就接纳了她的建议，要为走偏了的推理找到更准确的方向，而这也是玩家亲自操作的部分。类似以往审问的玩法，在重复刚才推理的过程中，玩家要找到不对劲的关键词（同时上屏出现问号），这时下屏出现成步堂和寿沙都的对话。根据两人提出的质疑，玩家在下屏转动观察 3D 的画面，找到疑点后可以详细调查，最终获得证据。在演示的最后，可以看到成步堂也有类似于福尔摩斯的聚光灯演出画面，而人物的小动作也很多，因此本作在 3D 演出方面的丰富表现可谓非常值得期待。







医学博士兼文学少女



「原来东洋人也读到我写的书啦。」

爱丽丝・华生

和福尔摩斯同居的少女，年仅 8 岁就拥有医学博士的称号。她写的连载小说《夏洛克・福尔摩斯之冒险》在伦敦大受欢迎。还有传闻说，她的推理能力甚至凌驾于那位名侦探之上……

BIOHAZARD REVELATIONS 2

生化危机 启示录2	Capcom	动作射击
多机种 Biohazard Revelations 2		日版
2015年初	本地1~2人，在线人数未定	对应年龄：未定
售价为PS3/PS4/X360/Xbox One：未定		

《启示录 2》在 TGS 期间宣布将推出官方中文版，这也是继 3DS 版的《生化危机 启示录》后系列再次中文化。只不过部分译名可能会让人不太习惯，比如目前公布 Claire 的官方译名是“克蕾儿”，而非国内玩家熟悉的“克莱尔”。不管怎样，喜欢本系列的玩家在年底的《HD 重制版》后，很快又能迎来一部全新的《生化》。本作在 TGS 上也有实机试玩放出，具体内容请参见文后由伽蓝带来的试玩报告。



剧情 Story

本作故事发生在 2011 年（即介于系列正统作 5、6 代之间），非政府组织 Terra Save 的本部正在召开一场派对，但欢乐的气氛被突如其来的直升机轰鸣声打破。随后出现的特殊部队迅速压制了现场，并以泄露机密情报为由，将克蕾儿和莫依莅作为间谍嫌疑人逮捕。当克蕾儿再度醒来时，发现自己被囚禁在一间古老的监狱中……



■前作的舞台是海上游轮，本作则是孤岛监狱，不禁让人想起《维罗妮卡》。

与生化恐怖抗争的团体 Terra Save

在 1998 年的“浣熊市事件”后，生化恐怖向全球各地迅速蔓延。Terra Save 正是随后兴起的一个与生化恐怖对抗的非政府组织，其目的是帮助受到生化恐怖和药物副作用危害的受害者，也对一般民众宣传着政府和企业所极力隐藏的真相。





克蕾儿·雷德菲尔 Claire Redfield

年龄：32岁

1998 年“浣熊市事件”的少数幸存者之一，之后加入了 Terra Save，往来于世界各地，选择与哥哥克里斯截然不同的方式和生化恐怖进行着斗争。



▲CG电影《生化危机 恶化》的剧情为2005年，当时克蕾儿就已经是Terra Save的成员。



▲经历过种种事件的克蕾儿脸上已明显留下岁月的风霜，但坚定的眼神与哥哥毫无二致。



莫依菈·巴顿
Moira Burton

年龄：20岁

巴瑞·巴顿的女儿，因仰慕着克蕾儿，年纪轻轻就加入了 Terra Save。爽朗干脆的性格不输给男性，但也是一个嘴上不饶人的现代女性。



◀《生化危机3》的通关图片之一，老玩家们应该还记得巴瑞有两个女儿。



■莫依菈与克蕾儿是好友，一头短发的她显得颇为干练，身上丝毫看不到老巴瑞的影子。



■刚刚还在谈笑风生的两人转眼就沦为了阶下之囚，莫依菈几乎快要崩溃。



■历经磨难的克蕾儿明显沉稳得多，这次她又要带着小妹妹逃出生天。

分章节发售



■出现在尸体前的神秘黑影，其真实身分究竟是……？

前作中章节的剧情推进方式受到了玩家的好评，环环相扣、悬念丛生的感觉颇似欧美的悬疑剧集。2代除了保留这个传统外，还将采用分章节发售的全新形式——游戏剧情分为4章，官方每周更新一个章节，让玩家如同追剧一般对下周的内容抱有更强烈期待。当然在全部章节配信结束后，也会推出包含所有章节和 DLC 内容的光盘版。

关键词① 腕带

克蕾儿从监狱中苏醒时，手腕已被戴上一个奇怪的装置。在本作最初公布的概念影像中，腕带也是最为醒目的元素。腕带上的指示灯有绿、黄、红等不同颜色，而红色腕带的持有人已然都变成了感染者。

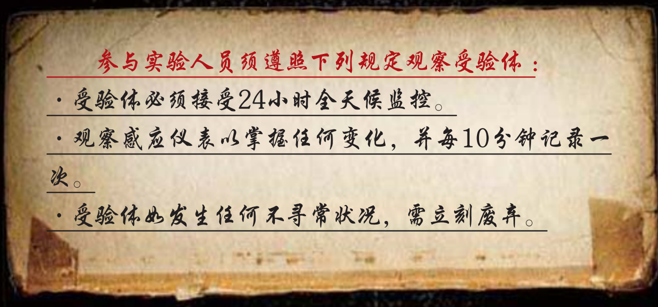




关键词② 监控

克蕾儿被捕的真正原因尚不明朗，而在这座庞大的监狱中到处都设置着摄像头，明显还有人正监视着两人的一举一动。在公布中文版时，官方还给出了一份《受验体观察守则》，从其中可以看出这座监狱的些许蛛丝马迹。





关键词③ 感染者 Afflicted

阻挡两人逃出生天的除了监狱的重重枷锁外，还有潜伏在暗处的恐怖敌人。目前这种名为“感染者”的异形相关情报极少，感染源究竟是“病毒”还是“寄生虫”都尚未公布。



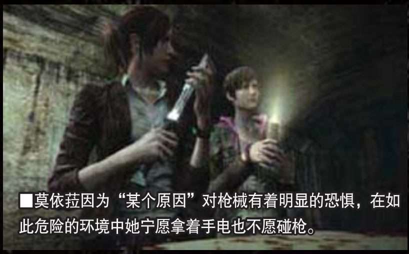




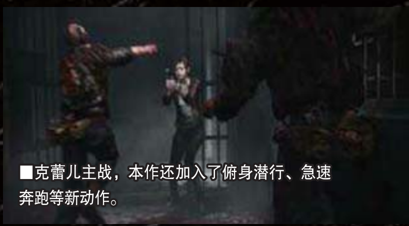
▲感染者具有极强的攻击性，而且也会使用一些武器。

关键词④ 双人协作

克蕾儿和莫依菈在游戏中会一起行动，玩家可以即时进行切换，两人的分工也各有不同。有着丰富战斗经验的克蕾儿能使用各种枪械和匕首等武器，莫依菈则以手电筒、撬棍等进行辅助。此外，一些机关、闸门也需要两人协力才能通过。


■莫依菈因为“某个原因”对枪械有着明显的恐惧，在如此危险的环境中她宁愿拿着手电也不愿碰枪。


■《启示录2》支持本地双打，但剧情模式不支持在线联机。


■克蕾儿主战，本作还加入了俯身潜行、急速奔跑等新动作。


■除了探索外，莫依菈手电的强光也可以令敌人陷入一定时间的硬直。



关键词 ⑤探索

强调“回归系列原点”的《启示录》在探索解谜以及恐怖氛围的营造方面有所强化，本作也不例外，不擅长战斗的莫依菈是解开谜题的关键角色。监狱中大部分场景的光线都十分昏暗，可视范围有限，利用手电筒可以发现隐藏在黑暗中的道具，功能有些类似前作中的扫描仪“创世纪”。




■用手电发现悬挂在半空的钥匙，再由克蕾儿用枪击落。

关键词⑥ 官方漫画

在《生化危机 6》发售前，Capcom 首次授权推出了漫画《生化危机 马尔哈维的欲望》，共 40 话，讲述了 6 代前数个月时发生的故事。克里斯・雷德菲尔在其中登场，剧情也为“C 病毒”、皮尔斯・奈文斯做了铺垫。此次《启示录 2》同样有官方漫画助阵，名为《Heavenly Island》，依旧由芹泽直树创作，将在《周刊少年 Champion》上连载。





TGS 2014 试玩报告

TGS上提供的试玩场景位于监狱中，应该是发生在游戏初期的故事。操作方面相比《启示录》的高清版有一定调整，以PS4版为例，紧急回避改为○键，长按R1可以直接使用回复药草，近战攻击和体术则都改到了R2键。

一开始通往前方的门被紧锁，克蕾儿试图从一具悬挂在半空的尸体上取得钥匙时，钥匙却随尸体突然掉落，因此玩家不得不前往场景的下层。到达下层后，由于场景过于昏暗，克蕾儿并没有办法找到钥匙的所在，这时系统会提示玩家按△键切换莫依菈的视角。莫依菈虽然没有什么战斗能力，但按下 R3 键可以利用手电的光束进行搜索，如果有特殊的物品，那么该处就会闪烁亮光。用这个方法找到钥匙后，再次切换克蕾儿的视角，以手枪射击将钥匙击落即可取得。

拿到钥匙后随即会有大量的感染者围攻过来，战斗部分的手感也与前作类似，基本思路是枪械射击打出硬直，然后近战发动体术，如果敌人靠近，可以按○键进行紧急回避。接下来的流程就是一路杀敌，到达一个密室后会因门被木条钉住而无法继续前进，再次切换莫依菈用手电照射货架就能取得撬棍，随后撬门离开。不难推断正式版的流程中将会有大量这样的双人合作解谜设置，战斗部分相信还是以克蕾儿为主。最后两人到达上层时会有一个神秘女子的声音从广播中响起，从对话中得知她们手上发出红绿光的腕带是剧情中的关键元素，而试玩到此也戛然而止。

前作中惹人诟病的角色的移动速度在 2 代中有所提升，而且加入了 6 代中的急速奔跑，画面帧数也比较高，就算快速转换镜头也不会拖影。虽然本作一个卖点就是双主角切换，但从试玩的表现中个人觉得并没有太多的特色，而制作团队号称的回归原点的恐怖也并没有太多的体现。但毕竟试玩版只是冰山一角，相信正式版会有更好的表现。　【文：伽蓝】



EA



■水平超高的《龙之世纪 宗教审判》COSPLAY，用形神兼备来形容毫不为过，表现出了极高的职业素养。

「硕果仅存的欧美第三方 FIFA登岛作战」



■由退役美国军人出演的战士。不过由于日本对枪支管理十分严格，就连道具武器都不能做得太像。

本次TGS展上欧美第三方集体缺席，《使命召唤 先进战争》、《进化》等大作挂靠日本合作伙伴才得以登场，至于《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》等大作更是完全不见踪影。欧美第三方中只有EA独立参展，而且展台面积还不小。EA此次TGS的宣传主力是《龙之世纪 宗教审判》和《FIFA 15》。前者以小黑屋形式出展，不过里面只是播片。《FIFA 15》是E3尤为重视的作品，因为目前日本是少数几个《WE》销量高于《FIFA》的地区。尽管Konami买断了日本国家队的版权，但俱乐部版权都在EA手里，因此EA依然能够通过在海外著名俱乐部效力的日本球员来拉拢人气。会场上不仅可以看到他们的海报，现场还展出了他们的俱乐部球衣，吸引了大批日本玩家前来试玩。





▲▶《FIFA》每作的各国版本封面都会选择一位该国球星，这回《FIFA 15》日版的封面是现效力于德甲沙尔克04队的内田笃人，现场也展出了他的俱乐部球衣。

SQUARE ENIX

「一个幻想凝聚无数人 一个系列撑起半边天」



SE 虽然近年来逐渐被大众套上“手游大厂”的称号，但是在 TGS 展出的作品中还是以家用机和掌机新作居多(当然大部分都有一个相同的名字)，展台中央有一大块是掌机游戏试玩区，像《二度勇气》、《最终幻想 冒险者》这些游戏都提供了不少试玩的机器。展台正面的大电视以及背后的小剧院在不断放映着《FF XV》等重点大作的最新影像，同样吸引了不少游客驻足。当然，SE 展台最热闹地方还是要数《FF XIV》的试玩区。跟去年一样，玩家要组成 8 人小队挑战里面最新的 BOSS，成功击杀 BOSS 能够获得一件特别的“T 恤”，因此开场不到一会，队伍末尾的牌子上便写着要等待两个小时才能进场，由此可见《FF XIV》在日本的人气之高。


■宝箱上的弥散金属版银色PS4。





■3DS游戏试玩区的人气颇为热闹。



■主显示器上放映着自家大作的最新影像。



■这位身材高挑的姐姐COS精灵族非常性感。



■已经发售的IOS版的《勇者斗恶龙Ⅷ》也有参展。



■展台另一侧的PSV游戏试玩区面积比3DS区小得多。



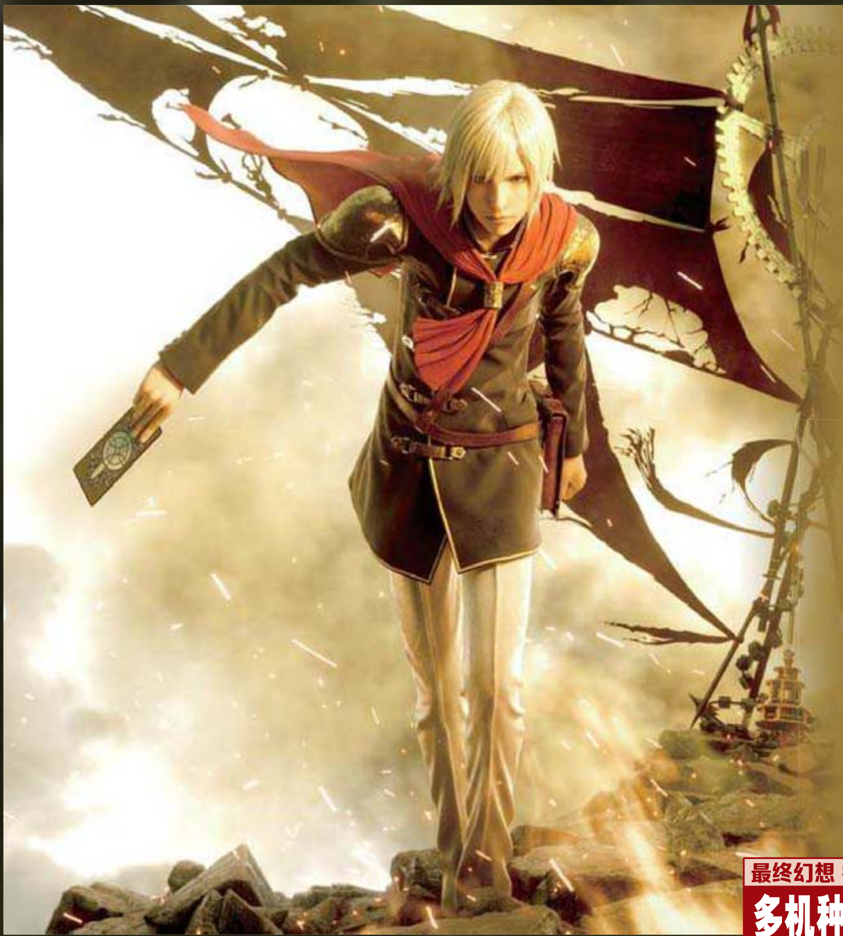
■媒体日试玩这些游戏平均等待10分钟左右。



■SE展台向来的标志都是陆行鸟+史莱姆的配搭，但不知为何今年多了一只橙色的史莱姆，陆行鸟却失踪了，该不会被烤了吃了吧……



■《FFXIV》试玩区是SE展台最热闹的部分。



文 秋沙雨 美编 小瑟

《最终幻想 零式 高清版》在E3上公布了几张概念图之后就没了消息，正当玩家们以为这又将是SE的一个大坑时，在TGS上突然公布发售日打得所有人一个措手不及。更加令人振奋的是，本作将发售官方中文版，发售日与美版同步，顺便一提的是日版的发售日是3月19日，也就是说国内的玩家也许可以比日本的玩家更快玩上本作。

最终幻想 零式 高清版		Square Enix	角色扮演
多机种	FINAL FANTASY 零式 HD		繁体中文版
	2015年3月17日	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4版&Xbox One版：468港币		

剧情

传承

在久远的过去 世界出现了四个光
人们朝着光聚集起来 建立了四个 PeriCityRium
Peri-City-Rium 这是人们的信仰和秩序 乃至前行的四个道路
一个是“朱雀”心中翱翔的烈焰之羽
一个是“白虎”拥抱知识的钢之铁腕
一个是“苍龙”划破长空的无垢之翼
一个是“玄武”暗藏利刃的坚牢之盾
然后 迎来9与9和9的相逢之时 化为根源的意志 给予世界“Finis”
世界名为“欧里恩斯”那是等待存在与螺旋之内的“Agito”的世界……





序盘

鸥历842年水之月，拥护着PeriCityRium白虎的米利特斯皇国对邻国朱雀领鲁布鲁姆发动了闪电般的侵攻。白虎在宣战的同时，还集结了国境附近的所有主力舰队经由鲁布鲁姆向朱雀各地发起进攻为了对抗以魔导机器为主战力的皇国军，PeriCityRium朱雀以魔法与召唤兽开始应战，召唤兽压倒性的实力甚至能让战舰颤栗，乍看之下，皇国军的奇袭已经开始向失败靠近……

©2011,2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

HD 版的关注点

在 2011 年发售的 PSP 版以两张 UMD 卡的容量收录了这一个关于"Agito"的故事，14 个可操作角色、大地图要素与多个城镇、丰富的支线与收集要素，再加上严谨的世界观与角色设定，让本作在发售后获得了玩家们的一致好评。

即将于明年发售的《高清版》将会以次时代的标准将整个游戏进行高清化，让各位玩家能够在大屏幕上体验到《零式》带来的乐趣。目前的开发进度已经达到了 80%。本作取消了 PSP 时的联机模式，玩家只能一个人挑战作战模式，其他玩家无法来进行协助。

除了画面高清化和支持右摇杆进行视角调整之外，还收录了更简单的 EASY 难度，本作的难度现在就变成了"EASY"、"NORMAL"、"HARD"和"SUPER HARD"四种，在 PSP 版里，玩家只能在作战模式里选择难度，而这次则可以直接在选定的难度条件下来进行剧情模式，难度在游戏过程中也可以进行更改。魔法的伤害输出没有变化，但是加强了物理攻击系技能的输出，让角色们特有的技能变得更加实用，相对的，持枪的敌人攻击力也进行了向上调整。目前制作组正在对军神系统进行调整，在原作里，召唤军神会让操作角色死亡，也就导致了军神系统的实用性大大下降，制作组这次会在本作里进行怎么样的调整，就让我们拭目以待吧。











中文版发售日确定

在 SE 公布了日版的发售日之后的不久，索尼便紧跟着公布了繁体中文版的消息。本次港版分为日文版、英文版与中韩文合版三种，售价都暂定为 468 港币。三个版本都同时收录了英文与日文的语音，但是收录的字幕有些区别，日文版收录英文与日文的字幕；英文版没有日文字幕，增加了法文与西班牙文；中韩文合版的字幕只有繁体中文和韩文。需要注意的是，日文版的发售时间比英文版和中韩文合版都晚两天。

限定版情报

在 3 月 19 日与日版同步发售的，还有收录了豪华特典的"《最终幻想 零式 高清版 》收藏夹 BOX"限定版，该限定版售价 19440 日元，里面以下内容：

●《最终幻想 零式 高清版》游戏本体

●《FF 零 式 +FF Agito》石元丈晴选曲限定 CD，里面除了收录有《最终幻想 零式》的热门曲目之外，还将加入手游《最终幻想 Agito》里新加入的曲目，该 CD 为一盘装，共收录曲目 15 首。

●学院日历，从 2015 年 4 月开始的日历，里面的插图都将为新图。

●朱雀魔导院候补生学生证

● Ace 的武器卡片 5 张

●朱雀魔导院制式的围巾，应该是红色的



同捆内容

本作对玩家们的最大吸引力恐怕就在与本作同捆附送的内容——《最终幻想 XV -EPISODE DUSCAE-》，这是让很多玩家们苦等了八年的"零件"《最终幻想 XV》的试玩版，里面还会加入试玩版里才会有的原创要素在其中，据制作人透露，该试玩版的长度为一个小时左右。



TGS 2014 试玩报告

本次东京游戏展上提供了《最终幻想 零式 高清版》PS4/Xbox One版的试玩，由于只是一个简单的重制版，没有增加什么新内容，所以试玩的意义主要在于画面。游戏的画面可以说是有着明显进化，人物、角色、场景以及特效都经过了重新制作。尽管画面看上去没有达到PS4游戏的应有水平，但作为一个HD化的PSP游戏，可以说是极有诚意了。试玩时游戏很少出现掉帧情况，只有在靠近建筑物并转动视角时才会偶尔卡顿，这完全可以接受。PS4手柄比PSP多了一个右摇杆，实际使用时很自然地就能用来转视角，值得称赞。要说惟一的不满，就是试玩版没有教学，导致不少玩家打起来都如坠云山雾里。不过这也从侧面说明没玩过原作的人还是很多的，加上本作还送《FF15》的体验版，相信届时一定能大卖。 【文：纱迦】



FINAL FANTASY XV ファイナルファンタジーXV

在经历了漫长的等待，本届 TGS 展会上我们终于再次看到了《最终幻想ＸＶ》。这一次 SE 不仅放出了最新的预告片，还厚道的在现场展示了一段实际游戏画面，并且宣布将会在明年 3 月 19 日发售的《最终幻想 零式 高清版》中收录本作的序章体验版。从这次公布的两段影像内容来看，游戏不管是角色还是战斗等方面都有了不同程度的改变，临时更换游戏总导演的举措也让不少人感到惊讶。不管怎样，比起雾件一般的存在，起码现在玩家们终于可以有个实实在在的试玩版可以期待一下了。

文 梦叶
美编 心の永恒

最终幻想ＸＶ		Square Enix	角色扮演
多机种	FINAL FANTASY ＸＶ		日版
	发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/XOne：未定		

总导演变更醒目！

本届展会上 SE 官方正式宣布，曾经负责过《最终幻想 零式》、《最终幻想Ⅶ 危机之源》等作品的田畑端将代替野村哲也担任《最终幻想ＸＶ》的总导演，而野村本人虽然依旧负责本作的角色设计和基本故事构架等方面，但整体的工作重心将转移到《王国之心 3》的制作进程中。



■田畑端同样参与了次世代版《零式》的监督工作。


■行驶过程中的突发事件。


■沿途风景美如画。


■一场说走就走，说停就停的旅行。

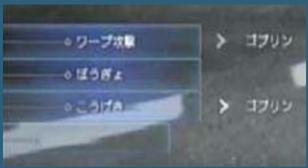
公路电影

本次公布的新预告中出镜率最高的当属主角一行人驾车旅行的画面了。由于本作采用的是开放式的世界设定，所以游戏的场景和规模都不是之前系列所能比拟的，玩家在自由探索这个无缝世界的过程中载具就会变得非常重要，虽然目前的演示中只出现了汽车这一种，但不排除之后还会加入陆行鸟甚至是飞空艇等经典代步工具的可能。载具不一定需要玩家亲自操作，只要设定好目的地就可以让同伴代劳，这样玩家就能安心地欣赏沿途的美景了，在这个过程中玩家还会遭遇特殊事件，就好比《荒野大镖客》中玩家在大地图上随机触发的任务脚本一样。新任导演田畑端也表示，载具在本作中具有一定的象征意义，代表着玩家的冒险就像是驱车旅行一样，包括战斗部分在内，游戏整体都充满着随心所欲的自由感。

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

战斗风格

之前公布的战斗画面中，左下角的指令菜单还能看到明显的《最终幻想》或者说类似《王国之心》的设计风格，而从最新的实机演示影像中可以看出，除了UI界面的布局外，整体的菜单风格和功能都与之前有所不同。





画面右下角菜单显示的是四名队员的体力等数值，左下角则分别对应每一位角色目前的动作状态，现已知的一共有5种，分别是攻击、防御、魔法以及对应主角特殊能力的曲速（WARP）移动和曲速攻击。每位角色状态栏的右侧还会显示该角色目前面对的敌方名称。


■曲速移动可以到达的地方会有明显提示。

以上的这些动作都将采用一键式操作方法。玩家只要按住对应该动作的按键，游戏中的角色就会按照事先设计好的动作模组进入实施状态，AI会自动根据玩家的走位以及目前场景中敌人和同伴的状态选择合适的动作模组做出应对。比如一直按住防御键，玩家控制的角色就会进入主动保持回避的状态，在碰到普通杂兵的身体或是攻击时，该角色就会一直做出侧身的闪避动作，若是大型敌人的攻击其对应的回避动作就会变成翻滚。攻击时也不像之前可以由玩家任意选择某种武器来进行攻击，在按住攻击键之后AI就会自动根据敌人的位置做出攻击动作并在不同的武器之间进行切换，通过朝不同方向推动左摇杆还会产生一定的变化。而演示过程中那些看似像是动画演出般同伴互动场面，其触发条件也仅仅是需要在靠近同伴之后按住相应的按键即可发动。田畑端称这种系统可以让玩家避免复杂的按键指令，就算是不擅长动作游戏的玩家也可以通过简单的操作实现华丽的战斗，让更多人得以体验到本作的游戏乐趣。


■合体攻击有着动画一般的演出效果。


■强大的魔法攻击可以重创Boss。


■曲速移动可以让玩家来到场景高处。


■曲速攻击需要事先瞄准对应的敌人。

新角色

发布会上首次公布的短发女性角色。在最新公布的PV中，主角一行人曾提到"Luna"这个名字，鉴于之前女主角史黛拉的原名"Stella"在拉丁文中有着星辰之意，而且本人还佩戴着星屑状的耳环，而"Luna"在拉丁文中则代表着月亮，从新角色脖子上挂着的月牙形项链来看，她应该就是诺克特要去见的那个人。


■带着月牙形项链的新角色。


■有着星辰之名的史黛拉。

制作人补充

1 明年推出的试玩版内容，如果玩家只攻略剧情的话大约只需要一个小时即可通关，而可供玩家自由探索的内容可以让游戏时长达到3-4小时。游戏完整版的内容预计将会达到40小时，目前整体的开发进度为55%。

2 玩家在自由探索世界的过程中，不管是游戏场景还是进入战斗都是无缝衔接的。

3 游戏中的天气会随着时间改变，还会有刮风下雨等气候变化。

4 主角的同伴普洛姆普特在发型及动作细节等方面，比起最初公布的形象略有变化。

5 本次预告片中所达到的效果仅为最终成品的70%。

6 包括完整版游戏在内，玩家从头到尾可能都只能控制诺克特一人，同伴会有预先设计好的几种行为模式可供选择。



小编视点

本次公布的内容中，最备受争议的当属战斗系统了。其实，只要是玩过之前PSP版《最终幻想 零式》的玩家应该会对本作的战斗系统有更深的体会。在AI的辅助下不仅仅会让战斗变得更加简单华丽，还可以保持战斗动作的连贯性，而玩家需要考虑的就是如何将这种连贯性持续下去。小编猜测曲速这一特殊动作就是为此而设计的，这样的话就算是一键式的简单操作，玩家也需要时刻观察周围敌人的情况，不单是为了注意回避时机，更是为了在解决掉现在的敌人之后快速寻找下一个衔接攻击的目标，能够在整场战斗过程中维持无伤，并保持密不透风的攻击直到战斗结束，想必会给玩家带来畅快无比的爽快感。当然具体内容就得等到明年3月才能见分晓啦，前提是需要入一发《最终幻想 零式 高清版》，不得不说SE这招真是有够狠的。

文 八重樱 美编 NINA

BRAVELY SECOND

二度勇气	Square Enix	角色扮演
3DS ブレイブリーセカンド		日版
发售日未定	本地1人	对应玩家年龄未定
售价未定		

随着TGS2014的到来，SE也公布了大量《二度勇气》的新情报，这其中包括了本作的全新主角以及新的职业，和名为“告诉我吧阿尼艾斯”的新系统。可以看出制作组并不满足于前作所取得的成绩，而是希望《二度勇气》能够再创一次日式RPG的辉煌。







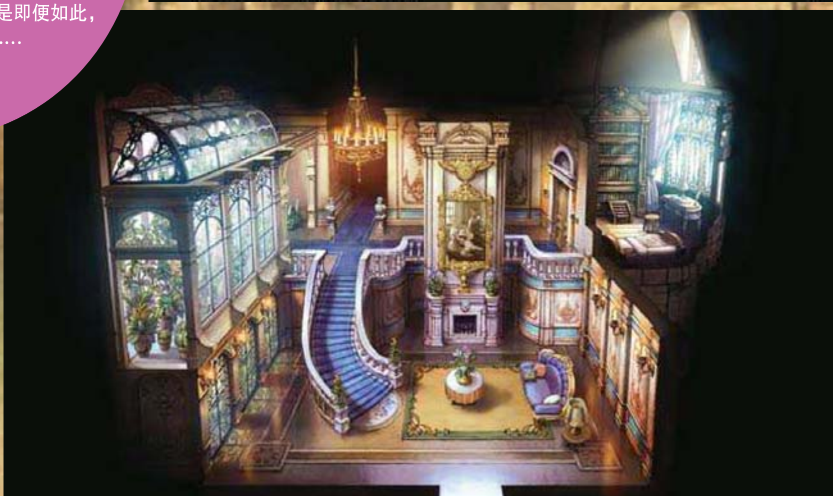
正教骑士团是作为水晶正教的“信仰守护者”而创立、和水晶正教一脉共存的武装组织。在骑士团中，担任全军指挥的共有三人，他们被称为“三剑客”，以“藏青色白狮子纹章”作为身分的标志。古往今来，所有加入骑士团的骑士们都是以能成为“三剑客”作为努力的目标。现在统领骑士团的三剑客分别是“疾风之鹰”尤·泽涅欧尔西亚、“烈火之狼”简·安迦尔多、“监牢之牛”尼古拉·尼古拉尼古夫。

疾风之鹰
尤·泽涅欧尔西亚



出生于正教首都迦特拉迪奥的16岁少年，被誉为“疾风之鹰”的三剑客之一，同时也是本作的男主角。数年前，尤的父亲突然离世，年幼的尤不得不担当起了名门泽涅欧尔西亚的当主一职。在伊斯坦塔尔留学4年之后，尤以优异的成绩学成归国，之后便直接加入了正教骑士团，并很快坐上了统领者的宝座。在水晶正教和艾塔尔尼亚公国的和平缔结仪式上，尤担任着法王阿尼艾斯的保镖一职，可是即便如此，阿尼艾斯仍然遭到了绑架……





▶这里是尤·泽涅欧尔西亚的家，不愧是名门，这满满的土豪气息简直闪瞎人眼。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

烈火之狼

简·安迦尔多







出生于正教首都迦特拉迪奥的16岁少年，被誉为“烈火之狼”的三剑客之一，也是一位用剑的高手。与尤·泽涅欧尔西亚不同，简生于一个贫苦的农民家庭，从小就是当地小有名气的孩子王，甚至和贵族的孩子也可以打成一片。数年前，双亲去世后，简为了磨练自己的身手，以剑术特待生的身分前往伊斯坦塔尔留学，并在那里结识了同乡好友尤·泽涅欧尔西亚。因着简学习成绩非常优秀，所以他得以比尤早毕业归国，并趁着正教骑士团再成立之际，成为了教团的一员。尽管没有显赫的门第作为后盾，但简·安迦尔多依旧凭借着自己出色的能力获得了三剑客的称号。



出生于正教首都迦特拉迪奥的34岁大叔，既是正教骑士团三剑客之一，同时也是拥有“监牢之牛”之称的祭司。很早以前就加入了正教骑士团，即便骑士团曾迫于艾塔尔尼亚公国的压力而解散，他依旧怀有着骑士高洁的灵魂，并称那段岁月为“白狮子的受难”。骑士团解散之后，尼古拉就以祭司的身分在各地奔走，终于熬到了水晶正教和艾塔尔尼亚公国的和平缔结的这一天。会启用像简·安迦尔多这样没有身分背景的年轻人作为新一代三剑客，尼古拉可谓是功不可没。

监牢之牛

尼古拉·尼古拉尼古夫

褐色之弩

艾米·玛奇洛克

新的星印持有者登场！

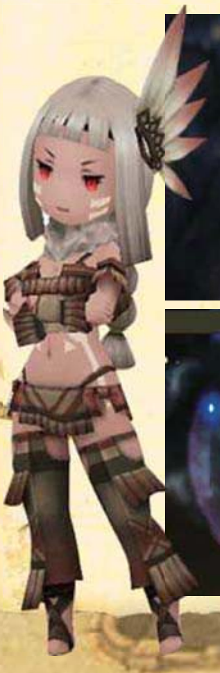




印第安战斧的星印持有者，居住在弗洛威尔深处的少数部落少女。拥有和精灵沟通的特殊能力，使用的武器是模仿部落守护神所用的斧枪改造而成的旧款火枪。从穿着上看，艾米就有着明显的少数民族特色，小麦色的肌肤、红色的双眸、羽毛状的头饰，看上去与其他角色完全就是两个世界的住民。而为了配合这名新角色，本作还新增了名为“印第安战斧”的职业。

新职业“印第安战斧”

擅长使用火枪的职业，不但能给予敌人全体攻击，还可以施加各种各样的辅助效果。虽然名为“印第安战斧”，使用的却是火枪类的武器，叫人一下子有点接受不能，笑。或许是因为这把火枪的前端被设计成了斧子的造型吧？







告诉我吧阿尼艾斯！

阿尼艾斯被诱拐之后，尤·泽涅欧尔西亚等人便踏上了解救阿尼艾斯的冒险之旅。在与被囚禁的阿尼艾斯取得联系之后，阿尼艾斯就会出现在3DS的下屏中给予玩家指导和帮助。这个系统有点类似于前作中的妖精指引，不过身处密室被囚禁中的阿尼艾斯是究竟如何与外界取得联系的，这点令人相当好奇。





▶看这路痴的程度，应该是阿尼艾斯本人没错……



在9月1日召开的SCEJA新闻发布会上的最重磅消息，恐怕就是本作《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》了吧。跨越了将近一个世代，《勇者斗恶龙》再次出现在了PS系主机上，对于不少老玩家们来说是一件非常值得振奋的事。本作并非传统的RPG，而是一款由Koei Tecmo的《无双》小组ω-Force制作、由Square Enix发行的ARPG。

DRAGON QUEST HEROES
ドラゴンクエストヒーローズ
闇竜と世界樹の城

勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城		Square Enix	动作角色扮演
多机种	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城		日版
	2015年春	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS3版/PS4版未定		

剧情介绍

艾尔莎泽是一个人与魔物携手共存的和平世界，但是在某一天，怪物们突然变得疯狂，开始袭击人类。身为艾尔莎泽亲卫队长的亚克特与梅亚为了让魔物们恢复正常、再次让艾尔莎泽恢复成和平的国度而拿起武器开始了奋战……



角色介绍

头脑聪明的亲卫队长

亚克特



侍奉艾尔莎泽城国王的亲卫队队长，年纪轻轻就当上了队长的职位，其剑技也是十分精湛。武器为双刃的片手剑和盾。





©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO



与亚克特同为本作主角的勇猛果断的女剑士，有着能与亚克特匹敌的实力，她的身份目前还尚未公开，但是从她身穿的盔甲来看，梅亚很有可能与亚克特一样是侍奉艾尔莎泽城国王的亲卫队队长。武器为细剑和盾。

无畏的女剑士

梅亚









善良的战王

迪鲁克

位于世界中心的大国·艾尔莎泽王国的统治者，虽然身居高位但却是一个勇于冲锋在最前线的武斗派，也因此深得国民与部下的信赖。武器为长柄的战锤。

SE×KT 令人意外的组合

本作的开端是源于三年前，Koei Tecmo的シブサワ·コウ向《DQ》系列”的堀井雄二提出要不要将《DQ》制作成动作游戏，当时堀井也有这样的意向，一拍即合的两人就立刻开始了筹备工作。从宣传影像和TGS的现场演示来看，本作的风格和“《无双》系列”十分类似，但是本作实质上是一款动作角色扮演游戏。



▲新角色日后还将会陆续公开。



担任魔法研究所所长职务的天才学者，手持着能够在战斗中派上用场的发明来协助着亚克特等人的战斗。武器像是枪又像是回旋镖。

魔法大发明家

朱莉耶塔



融汇了各家风格的ARPG

考虑到“《DQ》系列”一贯的二次元画风，ω-Force小组在进行建模制作时采用了和《塞尔达无双》类似的风格，但是却又比《塞尔达无双》更加地卡通化一些。本作的卖点之一就是“百万只《DQ》的魔物向玩家进攻”，可见KT与SE对本作的雄性壮志，目前在PV里登场的敌人种类已经有18种以上，日后还将会有更多种类的敌人来满足各位玩家的需求。除了有着让各位老玩家们熟悉的魔物之外，本作还会收录历代《DQ》的音乐在其中，从视觉上和听觉上满足粉丝们的需求。





除了有《无双》式的爽快感之外，ω-Force小组还把在《讨鬼传》中获取的经验运用到了本作之中，在PV和现场演示中出现的巨大**ギガンテス**就能够看出这点，在对战巨型的敌人时除了可以用手中的武器来攻击之外，还能使用在地图上配置的道具来进行攻击。不过很可惜的是在现场演示时制作人的等级太低而不幸Game Over，也就没能演示完对战巨大**ギガンテス**的最终结局。



在今年TGS上有一个小细节，本作在TGS有两次现场演示，第一次演示时制作人操作的角色的等级是8级，而在第二次演示时角色等级变成了11级，在第二次演示结束时制作人还和现场主持人稍微强调了一下这个等级。“8”和“11”给各位玩家们的第一印象就是“《DQ》系列”正统作里最后一个出现在PS系列平台上的《DQ Ⅷ》以及还隐藏于迷雾之中的《DQ Ⅺ》，加上此前堀井在日本游戏杂志的访谈里提到说本作将是《DQ Ⅺ》出炉之前的过渡性质的外传作，那么这是不是意味着《DQ Ⅺ》公开之日也将即将来临了呢？

“金属史莱姆”的限定机

作为10年后再度回归PS系列平台的纪念，SE与索尼合作推出了这款以金属史莱姆为主题的PS4银色限定版主机，主机外壳与手柄上都印有金属史莱姆的标志，除了主机和手柄之外，还有一个以金属史莱姆原型设计出来的装饰品，一眼晃过去还真容易让人误以为有一只史莱姆附在PS4主机上。







《最终幻想 冒险者》定于今年底发售，而在TGS2014上也有实际的试玩展出。从上次公布至今，本作陆陆续续已经放出了一些职业和召唤兽的信息，这次就让我们来看看有哪些职业可供选择，试玩版的体验又是如何的吧。

文 初心者　美编 小瑟

最终幻想 冒险者	Square Enix	动作角色扮演
3DS	ファイナルファンタジー エクスプローラーズ	日版
	2014年12月18日 / 本地1人，局域网2~4人，在线2~4人	对应年龄：未定
	售价为5800日元	

职业细数

就目前公布的职业数量来看，本作应该有着不错的耐玩度，各种职业战斗风格迥异，除了“坦克、DPS、奶妈”这种铁三角职能之外，还有忍者这样的兼顾肉盾和输出的复合职业，下面就来看看新公布的职业特色吧。

猎人



猎人的攻击可以造成各种异常状态，擅长远距离物理攻击，但攻击力比近战职业要低。由于防御力相对也较低，所以必须拉开距离来战斗。





■“箭雨”射出去，降落的却是陨石！在肉盾吸引仇恨的时候可以一网打尽。

圣骑士



圣骑士的防御力超高，是典型的肉盾职业。物理及魔法攻击都非常优秀，不过移动能力逊色，通常会充当前卫的防御型铁壁。

发动专用技能“绝对领域”后，周围的同伴也能增强防御力。为了弥补移动能力的不足，队伍中不妨加入其他辅助角色。



■充当肉盾时，展开“障壁”，可以在攻击的时候放出防护盾抵挡伤害。





■在被怪物围堵的时候使用威力绝佳的“回旋斩”即可突破。

忍者



忍者的武器是忍刀，他们可以发挥自身的敏捷身手，利用回避能力将敌人玩弄于股掌之间。攻击技能方面，忍者拥有许多强化技能，可以为自己追加特殊的增益效果。

另外，由于回避性能优越，在缺少肉盾的情况下，忍者也可以负责吸引仇恨。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



龙骑士的跳跃技能出色，从空中高速俯冲的一击将造成超高的伤害。

暗黑骑士主要使用的武器是镰刀，攻击速度较慢，但是每一击的威力惊人，非常适合在前方开路。

魔兽使的武器是斧头，性能方面比较接近于暗黑骑士的镰刀，高伤害的代价是相对缓慢的攻击动作。

×时魔道士

时魔道士掌握众多辅助魔法，是在队伍后方的援助型职业。辅助魔法中包括有“加速”、“减速”、“重力”等等操纵时间和空间的特殊魔法。



▲“重力”魔法会把周围的敌人吸引到一处，魔法本身的伤害有限，但是配合同伴的输出，就可以有效清除成堆的杂鱼。



▲时魔道士还有“隐身”魔法，在魔法生效的时间内，都不会被敌人锁定。或许在组队时可以应对一些紧急情况。

战斗系统

共鸣

《最终幻想 冒险者》强调团队配合，在战斗系统中就有一种名为“共鸣”的连携机制。如果玩家只是盲目地使用普通攻击，是无法发动共鸣的。当团队成员使用各种技能时，无论是对我方的增益还是对付敌人，都能够引起共鸣，画面左上角的水晶会出现数字。在共鸣的效果发动期间，队伍造成的伤害和回复量都会有所提升，而一旦技能中断，共鸣就会慢慢减弱消失。

神力



冒险者们历经艰辛打败召唤兽后，将会获得召唤兽的强大力量。在画面左上角水晶的周围，有半圈能量槽，获得“神力”时就会在这里积蓄起来。只有神力蓄满的时候，才能在下屏点击“神驱”的按钮，发动召唤兽的神力。根据召唤兽，神力的效果各不相同，目前已知的是可以丢出巨大的火球轰炸怪堆。这招“地狱火炎”还有等级，或许跟召唤兽伊弗利特的难度也有关联。



◀本作中会有历代的角色变装，这种限时变身同样要依靠神力系统来发动。

×怪物研究所

本作中依靠“魂石系统”，可以获得怪物作为同伴。在打倒怪物时，有机会掉落圆球状的魂石。就游戏的世界观推测，魂石跟水晶的性质应该有较大的关联。而把获得的魂石带到据点，交给“怪物研究所”的工作人员，就能够生成怪物同伴。从界面可以看到，怪物同伴有等级和经验值，而且需要消耗某种点数才能携带或生成。



■获得了魂石“哥布林的守护”，在生成怪物同伴时，可以看到哥布林的性能。

召唤兽



× 希瓦 シヴァ

以“湿婆”为原型，操纵冰冻的召唤兽，初次登场是在《最终幻想Ⅲ》。本作中她会潜伏在广阔的冰湖之下，冒险者们要面对其“绝对零度”钻石之尘的冷气侵袭。希瓦最大的特征是全身包裹着冷冻的气体，即使是稍微接近一下，也会陷入“冻结”的异常状态。而且希瓦也有大范围及远程魔法，看来会是相当棘手的召唤兽。



× 芬里厄 フェンリル

以北欧神话的巨狼为原型，本作中它的武器就是“速度”，尽管拥有水系和冰系的魔法，芬里厄主要的攻击手段和威胁力还是锋利的兽爪。野兽的速度、冲撞的力量和分身都使这只召唤兽不容小觑。



× 拉姆 ラムウ

操纵雷电的召唤兽，同样是在《最终幻想Ⅲ》初次登场。拉姆通常采用的是老人的形象，而本作的拉姆则是黑豹的模样。它有着多种攻击方式，除了从天而降的雷属性魔法，还有在地面蜿蜒蛇行的电流，以及瞬间移动。





× 巴哈姆特 バハムート

系列作品中惟一从初代至今都有登场的召唤兽，龙王巴哈姆特在本作中自然也不会缺席。



× 德律阿得斯 ドリュアス

原型是希腊神话中的森林仙女，守护森林树木的女神。这是本作首次登场的召唤兽，但明显跟一般的“女神”形象相差甚远。这只召唤兽有着花的形态，她的攻击完全就是异常状态的集合，中毒、黑暗、麻痹等等效果会让冒险者叫苦不迭，很容易让人联想起怪物中毛尔波尔的臭气……



TGS 2014 试玩报告

在《FFⅩⅤ》等同系列正统大作的光环下，《最终幻想 冒险者》的试玩显得冷清很多。本作是一款强调多人合作联机的游戏，其理念更像一款网游，游戏中有多种职业供玩家选择，每个职业都有很明确的分工。但除此之外，游戏的系统上也有很多明显借鉴了“《MH》系列”的地方，比如玩家的HP下方有一行气力槽，奔跑的时候会徐徐下降，进入任务之后迷宫被划分成多个区域等等。最明显的就是BOSS锁定的系统，毕竟旧版3DS的设计上，玩家在移动的时候很难用十字键来调整视角，而本作的解决方案就是像《MH》那样，下屏幕显示了BOSS的名称，只要点一下该名称就会自动锁定。

职业的技能设置在R键和L键的菜单里面，长按L键或者R键时，画面右下角会出现4项技能，每个技能对应A、B、X、Y四个键位，按下对应键位就能发动，因此每个职业可以同时装备8个技能。不过试玩版中每个职业的技能都是固定的，不知道正式版能不能通过升级学会新的技能并让玩家自己DIY。技能发动之后会有散热时间，但是散热过程对其他技能不受影响，因此不同技能交替连发也是可以的。

试玩版中准备的任务，是在火山挑战系列知名的火属性召唤兽伊弗利特，而笔者使用的是防御力高的圣骑士。单人游戏的时候会有NPC伙伴一起出发，不过AI却不怎么高，而且职业也不一定跟玩家选用的合得来，比如我试玩的时候它们就没给我回过HP，只能靠自己的道具回复。所以到正式版时单人游玩对于某些职业来说（比如白魔）到底难不难，这个问题也让人在意。不过好在NPC死了之后过一段时间会自动复活，所以至少应该不会拖玩家后腿。

【文：宇宙人】

物贩区





■SE的摊位外墙上依然展出了大量原作的音乐CD。



■Capcom摊位有各种提前贩卖的《MH》相关商品，因为行李箱塞不下没买那套艾路猫剑盾套装的宇宙人表示非常后悔。



■贩物区怎么能少了知名的动漫周边厂商COSPA的摊位。



■烤肉形状的蛋糕配上支给品的箱子，包装和外形都显得相当别致。



■BNGI的展区主打“《传说》系列”和“《偶像大师》系列”周边，宅男腐女的钱包一并全通杀。



■《大逆转裁判》的文件夹。

KOEI TECMO

战国无双十年弹指一挥间 讨鬼传方兴未艾



□Koei Tecmo展台最显眼的东西当然是这个巨大的忌速火模型。忌速火是《讨鬼传 极》的封面怪，由于游戏销量没能延续本传的奇迹，KT本次也是大力宣传以期弥补。



□整个Koei Tecmo的展台呈圆形结构，重点突出，错落有致，比起去年的一面墙来好了不少。

Koei Tecmo 如今拥有 Koei、Tecmo、Gust 三家的版权，在日本业界也算是头等角色了。不过由于时间不巧，这次 KT 展出的游戏大部分已经发售了，而未发售的作品号召力又不够，因此多多少少影响了一些人气。不过单以展台布置而言，KT 这次的展台相当精美，每一面看上去都花团锦簇，令游客忍不住驻足观赏。今年是《战国无双》十周年，KT 专门开辟了一个角落来进行纪念，让展台洋溢着浓厚的纪念意味。而头顶上巨大的忌速火模型，以及在展台里里外外走动的 COSPLAYER 也在彰显着新贵《讨鬼传》的强大号召力。另外今年 KT 同样举办了试玩抽奖活动，只要你试玩了三款游戏并盖上纪念章，那么就有机会赢得主机大奖。不幸的是 UCG 小分队全部落选了……





■《塞尔达无双》震撼参战！这么多年来头一次在TGS上看到任天堂的游戏，KT的面子还真大！



■《战国无双》十周年有一个专门的纪念角，纱迦表示：不知不觉就十年了，真可怕！



■从现场来看《真・三国无双7 帝国》的人气不算高，只能怪“6帝国”太坑爹了。



■咱们的特约主持SOLA和火楼COSPLAYER的合影，到底是官方的，那素质就是高。



■出现在《战国无双》十周年纪念角的战国武士盔甲，它谋杀了不少老外的胶卷。



■3年后重游TGS的纱迦表示，Koei和Tecmo合并之后，Show Girl的穿着也暴露了不少。



■Gust这次没有《工作室》新作出展，只好用两碗冷饭来怒刷存在感。



战国无双 编年史3	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双 Chronicle 3	日版
	2014年12月4日　本地1人	对应年龄：未定
	售价为PSV版6000日元、3DS版5143日元	

时隔 2 年之后“《战国无双 编年史》系列”的新作终于公开了，与 3DS 独占的前两作不同，《战国无双 编年史 3》是 PSV/3DS 双平台的作品。本作在保持着“《战国无双 编年史》系列”传统的同时还加入了“《战国无双》系列”最新作《战国无双 4》里大受好评的“神速攻击”与“无双极意”等系统要素，《战国无双 猛将传》里曾出现过的“练武馆”也将在本作中复活。

文 秋沙雨　美编 anubis

戦国無双 Chronicle 3

延续系列前作的传统



▲玩家自创角色可自由选择性别，本作自创武将的可编辑要素数量在系列里也是首屈一指的

“《战国无双 编年史》系列”的最大特点就是让玩家创造出属于自己的自创角色来与“《战国无双》系列”的角色们一起编织战国的历史绘卷。在《战国无双 编年史 2》里新登场的井伊直虎、藤堂高虎和柳生宗矩三人后来在《战国无双 4》里正式作为可操作角色参战，作为系列新作的《战国无双 编年史 3》是否会像“前辈”那样迎来新角色，就让我们拭目以待吧。

切换同伴



在“《战国无双 编年史》系列”里，玩家能够通过触屏来自由切换操作角色，最多可以进行 4 个角色之间的自由切换，为了能够完成在战场上同时出现的多个任务，如何合理配置各角色的行动就是玩家在游戏时最需要考虑的问题。

无双奥义



当角色 HP 槽下面的无双槽攒满之后玩家就能够发动效果华丽威力强大的无双奥义，在发动无双奥义期间角色是处于无敌状态，所以无双奥义不仅仅是必不可少的攻击输出形式，同时还是不可或缺的防御手段。

影技

影技系统源自《战国无双 3》，玩家可以通过练技槽来使用影技，取消攻击或被攻击后出现的硬直，被影技击中的敌人还会被破除防御状态，无论是用来作为连击之间的硬直取消技还是平时对战武将都能够派上用场。



战技



在战场里，玩家可以通过消耗战技槽来让我军的能力提升或者让敌军的士气下降等。

对话事件与好感度

“《战国无双 编年史》系列”的好感度系统自然是不会缺席本作，玩家在游戏里触发的剧情事件里通过选项来提升与其他武将之间的好感度。当好感度累积到一定程度之后就能够触发与该武将的新剧情事件，在战场里的对话也会产生变化。



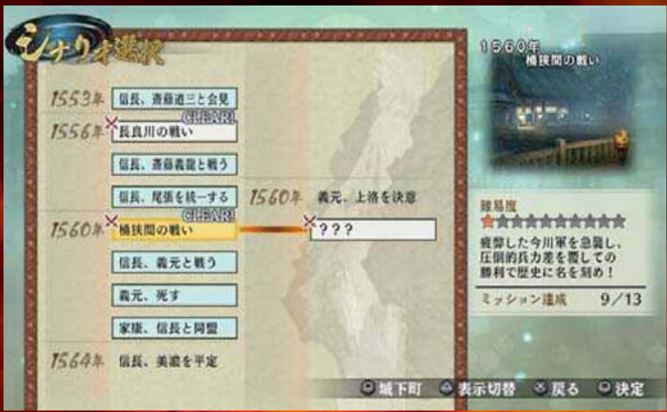


©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

《战国无双 编年史3》的新要素

史实路线与 IF 路线

在游戏的主模式“无双演武”模式里，剧情的主线是分为两个方向来进行的，除了各位玩家熟悉的历史剧本之外，本作还新加入了能够改变历史的“IF 路线”。



改变后的“桶狭间之战”



玩家在桶狭间之战时提升相关的武将好感度之后就会产生改变后的“IF 剧本”，例如，让原本在桶狭间败于织田信长之手的今川义元存活下来……







练武馆

继承自《战国无双 猛将传》的系统“练武馆”将成为本作的耐玩要素之一，玩家需要在限定的时间内在战场里获得指定的点数，同时还要兼顾在战场里不断触发的任务。每通关一局，时间的限制就会延长，能够让玩家在下一场战斗里有更多的时间来获取更多的点数。该模式还有在线要素，通过在线排行榜与其他玩家竞争点数，当抵达好的名次时还能够获得特殊的奖励。

TGS 2014 试玩报告

本次东京游戏展上，在 KT 和 SCE 的展台都提供了《战国无双 编年史 3》的试玩。当然，SCE 的展台只会提供 PSV 版，而 KT 则是提供了双版本。由于这是系列首次登陆 PSV，笔者的试玩目标自然也是 PSV 版。

从之前的资料可以看出，《战国无双 编年史 3》的新要素只有史实路线和 IF 路线的设定，主要的新鲜感还是来自于 4 代系统上的变更。史实和 IF 的区别需要改变武将的好感度才能达成，而现场试玩是直接给了 3 个关卡，因此也体验不到这惟一的新要素。笔者选择的是桶狭间之战的织田军。PSV 版画面当然要比过去的 3DS 版好不少，帧数稳定，画面也不怎么闪烁，不过同屏人数也不多，只能说是中规中矩吧。由于和家用机相比键位有限，很多操作都移到了触控板上，例如锁定就是点击中央，战技、换人都是直接点击对应图标，不习惯的人也可以用按键来切换。不过点击战技后如果想要取消的话，还是要按键，笔者在首次点出战技时误以为只要点击选框之外就可以取消，结果依然是发动了战技。

总的来说 PSV 版的表现尚可，比此前几作表现不尽人意的 PSV 版《无双》要好得多。不过考虑到本系列一向是掌机作品，拥有这个素质实属正常。有兴趣的玩家可以果断下手了。[文：纱迦]









SEGA

夸张的排场 务实的阵容



今年 SEGA 的展台结构跟去年几乎如出一辙，展台正面最醒目的地方留给《如龙》的最新作。去年宣传《如龙 维新》的时候摆放着一尊桐生一马的雕像，旁边坐着一位歌舞伎，而今年宣传的是《如龙 0》，于是同样的位置布置成了舞厅的风格，并且请来了众多性感的女优前来坐台，排场上就战翻了其他摆模型的展台。不过比较遗憾的是《如龙 0》和去年的《如龙 维新》一样只有小黑屋影像，没有试玩。至于展台中央就是自家新作的试玩，大多都是掌机游戏，比如《梦幻之星 新星》、《英雄银行》等。跟《如龙》相对的另一边则展出了一些代理的游戏，比如《乐高大电影》等。

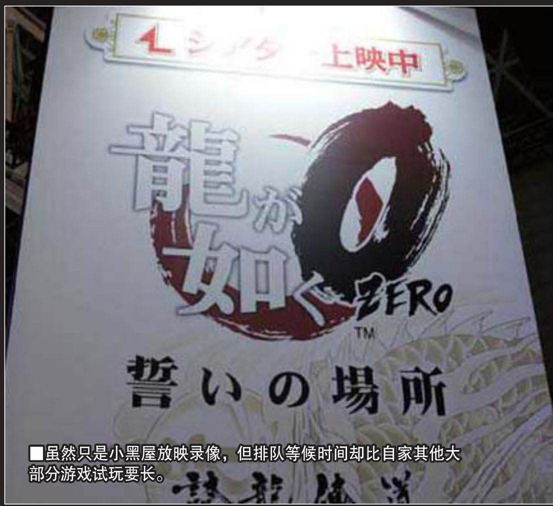


■如果去年来过TGS的话，绝对会对这个展台结构感到非常熟悉。





■各种游戏的试玩机器井然有序地摆放着。



■虽然只是小黑屋放映录像，但排队等候时间却比自家其他大部分游戏试玩要长。



■“《梦幻之星》系列”中的机器人族。



■《电击文库 战斗巅峰》试玩台背后的墙上贴满了参战角色的声优签名。



■《光明之响》的COSPLAY无论服装还是气质都有很高的还原度。



■《世界终焉之蚀》的角色COSPLAY，服装做得相当精细。



■“《梦幻之星》系列”既然有新作，自然少不了相应的COSER。



堂岛之龙“为龙”之前的物语

如龙0 誓约之地		SEGA	动作冒险
多机种	龙が如く0 誓いの场所		日版
	2015年春	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS3版&PS4版未定		PSV APP联动

在经历了《如龙 维新》的近代日本风格洗礼之后，也许有不少玩家开始怀念起许久未见的现代风《如龙》了吧。令人惊讶的是，玩家们最后等到的不是《如龙6》，而是讲述发生在一代之前故事的《如龙0》。本作依然是走多主角路线，只不过主角数量减少至了两人，一个是为所有粉丝们所熟悉但现在却有些陌生的年轻版桐生一马，另一个则是在整个系列里有着绝高人气的真岛吾郎，这是在外传作《如龙OTE》之后真岛第一次以主角身份登场。令人振奋的是，经过了前两作港版附送官方中文版剧本的洗练之后，本作将同步发售官方中文版，各位玩家终于不用拿着剧本来一句句看角色对白了！

文 秋沙雨　美编 NINA

剧情梗概

1988年12月，北下的寒流让日本的民众们忍不住颤抖。

而在东京都占地仅有400米的“空间”里，却像是身在另一个世界一样人气沸腾。

东洋第一的欢乐街·神室町，在那里，人们身上穿戴的西装、鞋子、皮包乃至手表……浑身上下价值数十万的名牌商品像是日常服装一样，随处可见。

所有人都认为，这是一个充满活力而且蒸蒸日上的时代，无论想要什么都可以弄到手。

但是在这个可以依靠金钱支配一切的城市里，

男人们也十分清楚，有些东西是无论花多少钱也无法弄到手的。

那就是在这个寸土寸金的城市里因偶然而突然空出来的，“仅有一坪”的空地……

在最近，神室町的地下社会都围绕着某个计划而在水面下展开着剧烈的争斗。

“神室町21世纪再开发计划”，这就是这个巨大权利的真正身份。

让这个有着数以万计的风俗店与饮食店的巨大欢乐街突然沸腾的再开发计划，

对于紧盯着这片土地的权力者们来说，无异于是一个更新换代的最好机会……

谁能够为巨大商业设施·千禧年大厦的建设所需土地凑齐“最后一块拼图”呢？

决定神室町“下一任支配者”的战斗就此拉开帷幕。

讴歌着金钱至上的“表面”的人们。

从他们手中榨取金钱用以狙击更上一层权利的“背面”的男人们……

由表与里、“黑与白”以绝妙的平衡所交织而成的这名为神室町的空间里，

在某个角落，有一个还未彻底被黑或白所浸染的半吊子年轻人。

东城会直系堂岛组若众·桐生一马。

拳脚功夫了得但是个性冷漠，也没有足够聪明的脑袋。

在需要暴力与金钱这两个“力量”的地下社会里，脑子不够灵光的年轻人只有像这样在见不得光的巷子里做着催债人的“打工”来过活。

©SEGA

角色介绍

桐生一马







20岁　CV：黑田崇矢

东日本最大的极道组织东城会直系二次团体堂岛组的组员，自幼父母双亡，在堂岛组小头目风间新太郎设立的孤儿院“向日葵（ヒマワリ）”。之后，成长起来的桐生追随着风间的背影正式加入了堂岛组，堂岛组在东城会之中也是赫赫有名的最强武斗派，而桐生也作为其中的一员，在神室町里四处活动着。但是，擅长炒地价的“炒地皮屋”于暗中活动，在背后引起了“某个杀人事件”而让整个风间组陷入绝境之中，首当其冲受到波及的就是风间。为了保护重要之人，桐生决心离开堂岛组，这时挡在他面前的是堂岛组的三个小头目候补。

真岛吾郎

24岁
CV：宇垣秀成

大阪·苍天堀最为热闹的歌舞厅“Ground”的店长，其在极短的时间内让“Ground”变成人气店面的手段使得周围的人都将其称之为“夜之帝王”。但是其真正身份其实是一个不知什么时候就会被抹去的“被饲养的”元极道成员。过去隶属东城会的真岛为了救出前去袭击敌对组织的兄弟冴岛大河而违背了组织下达的“无视”命令。违背了“老大”的命令的真岛所获得的，是在严刑拷问之后的家畜生活。就在他作为“Ground”的老板过着漫无天日的日子时，某一天，真岛获得了唯一能够归复东城会的条件提示……







他不知道自己想要什么，也没有将来的梦境。

像是被这充满欲望的时代洪流所遗忘下来了一般，他无所事事地在城市里四处晃荡着。

这就是名为桐生一马的男人的真实写照。

但是在桐生前去催债的那个晚上，事件发生了……

位于神室町中心，大厦之间的一坪空地——俗称“空旷的一坪”上发生了杀人事件。

成为嫌疑者之一的桐生突然被渴望权力的男人们卷入欲望的漩涡之中。

此时的他还不知道，在事件的背后隐藏着的是围绕东城会、堂岛组的所展开的巨大阴谋……

就在神室町渐渐落入混乱的阴影之时，

在关西的某个角落里也释放着能够与神室町一拼高下的热量，

那便是西部的大欢乐街，大阪·苍天堀。

这个城市里也满溢着被时代的热浪所冲击的人们与丰富多彩的新事物。

但是，正如同神室町有着东城会这一“背面”，

在苍天堀里也有着西日本最大的极道组织·近江联合这一强大的“背面”势力存在。

在这座城市里有一个被称作“夜之帝王”的男人，

他曾将濒临倒闭的歌舞厅经营成现在苍天堀 No.1 的人气店铺。

歌舞厅“Ground”的店长·真岛吾郎。

仿佛经历过严格培训般的礼仪周到，信奉“顾客就是上帝”的极端服务理念……

在光辉之中漫步的这身影，仿佛就是拥有了金钱与名誉的“时代的宠儿”。

但是这仅仅只是真岛的伪装身分，

真岛不得不在“表面”的舞台上活动的真正理由，

其实是对他过去做出的背叛的惩罚……

背叛栖身的组织，在经历了严刑拷问之后他最终成为了被极道社会流放的落伍者。

组织给予这个不被允许以极道的身份活下去的男人的“惩罚”，

便是将他放在苍天堀这一巨大的“牢笼”之中，一边对他进行监视一边让他赚钱……

真岛为了等待在牢中的亲友归来，

一边接受着惩罚，一边等待着“归复极道”的机会。

在某一天，真岛遇到了从“牢笼”里逃出的千载难逢的机会。

但是，这是一个一旦踏出脚步之后就无法再回头的选择……

被时代扔下的两个男人。

这些男人们将会被卷入各种各样的思想斗争，最后被围绕着“空旷的一坪”的斗争所吞没。

现在，宣告了一个时代的终结以及两个传说的开始。

锦山彰 CV：中谷一博



东城会直系堂岛组小组长，和桐生一起在孤儿院“向日葵”长大，追随着风间的背影正式加入了堂岛组，和桐生是从小到大的亲友与兄弟。与桐生相反，锦山有着作为极道来说十分优秀的才气以及想要在组织内出人头地的上进心，也因此，让对向上爬没有兴趣的桐生感到了一丝空虚。然而对于患病的妹妹他则会露出爱照顾人的另一面。



故事的舞台

东京・神室町

占地约400平方米的四方形区域，囊括了饮食、风俗乃至赌博等欲望之宣泄口的产业，在东洋也是首屈一指的欢乐街。乘坐出租车也会随时拿出一万日元的白领和穿着露出度过剩服装的女性比比皆是，在被时代的热浪冲昏头的人们以迪斯科、电话交友俱乐部乃至名牌店作为欲望的宣泄口。在中央部更是有着散发着混沌气息的诡异店铺，狭窄的通路穿插在建筑物之间，有传言说，这一片地区将会成为再开发计划的对象。在人们看到这城市作为“不夜之街”一面的华丽一面同时，暗地里东日本最大的极道组织“东城会”系的极道成员们每天都在为地盘扩张而不断进行斗争。





大阪・苍天堀

与神室町并列的关西最大欢乐街，东西流向的苍天堀川将这片地区分成了两个部分，一个是热闹的苍天堀大道，一个是充斥着地下世界气氛的招福町。往来行人的穿着也能够与神室町的人们有得一拼，同时还散发着关西独有的活力。但是，正如同神室町是东城会的大本营一样，苍天堀也是关西最大的极道组织“近江联合”的据点，对于东城会来说，苍天堀是不可侵犯的领域。





佐川司 CV：鹤见辰吾





五代目近江联合直参佐川组组长，同时还是被囚禁在苍天堀的真岛的“管理者”，掌握着对其的生杀大权。他是真岛过去的老大・东城会直系嶋野组组长的兄弟，也因为这层关系，才会照顾被赶出东京的真岛。平时态度吊儿郎当，经常以不像个极道的态度在街上漫步，但是一旦让他认真起来，他就会露出十分凶暴的本性，是一个极度危险的男人。佐川对渴望归复极道的真岛下达了一个指令，这也让两人被卷入了命运的大漩涡之中，



立华铁 CV：井浦新

神室町的不动产公司・立华不动产的社长。在早已被无数饮食店与风俗店覆盖的神室町里还能够为人们提供各种各样的新商品的黑暗不动产之王，为达目的不择手段。平时的态度如同绅士般优雅，行为举止也十分有气质，但是对于被东城会独占的神室町这一“大蛋糕”，他也有着跻身向上成为支配者的野心。因为某个事件而开始接近桐生，想让其成为自己的同伴，但是其真正目的仍是个谜。



ZERO 的系统——钱

神室町・金钱绿洲

替人解决了某个麻烦事的桐生被对方看上，并将一家濒临破产的不动产公司交给了他。东洋第一的欢乐街・神室町，要在这个金钱与欲望的漩涡中心活下来就必须积攒自己的实力，那便是本作的新要素——“金钱绿洲”。桐生通过不动产公司来管理着店铺与企业，从而经由这些渠道获得物品或金钱。通过支线能够获得同伴，运用同伴的能力或者自己的头脑来让公司蒸蒸日上，使神室町的经济乃至治安都产生变化。当公司成长到一定程度的时候，神室町的 5 个亿万富翁“Five Billionaire”为了敛财而开始进行着炒地皮哄抬物价的“金钱游戏”，让当地居民的日常生活陷入了窘迫状况之中，为了从他们手中夺回原本的神室町，桐生开始了与他们的金钱战争。





苍天堀・新生行业“夜店”



真岛作为歌舞厅“Ground”的老板而名声大震，在某天，通过与某个男人的相遇，真岛开始接触当时刚刚开始渗透现代社会的新生服务行业“夜店”，同时，这也展开了真岛与以美女为目标的集团“苍天堀 FiveStar”的壮烈经营斗争。在本作里登场的夜店女郎多达 30 人以上，玩家能够自由装饰自己的店铺，也能够像历代作那样自由给夜店女郎进行装扮，只要让这新生的夜店经营正式走上轨道，那么成为亿万富翁也不再是个梦。







盲眼的女性

CV：泽城美雪

苍天堀角落的整形院・松快馆的事务员，双眼几乎失明，但是作为整形师的手艺十分高超，现在靠着这门手艺来维持生计。由于某个事件而被卷入到极道人员血腥残暴的纷争之中。



西谷誉 CV：藤原启治

五代目近江联合直参鬼仁会会长。金钱、女人、暴力，忠实于欲望而且为了所有的欲望而行动的男人，他那不靠谱的举动甚至将近江联合这个大组织都难以承受。渴望着与强者赌命对战的战斗的他与真岛相遇，将会无法避免地产生斗争的火花。



ZERO 的系统——女人

女人战争（キャットファイト）

在作为一切欲望宣泄口的神室町里，有着一个只有少数“被选上的人”才能够参加的特殊赌博活动，这就是女人战争（CatFight）。在这个不为大多数人所知的地下竞技场里，极具肉感的美丽女性们穿着性感的服装进行着一般人根本无法想象的激战。在她们因战斗本能而陷入痛苦与愤怒时，男性们的视线也集中在了她们的身上。为了这绝高的视觉刺激，贪婪的男人们挥洒万金进行着赌博。





女人战争的赌局分为两种形式，一种是赌最终优胜者，一种是赌每场战斗的胜负结果。下注结束之后就可以进入观战模式，玩家在观战过程中还能通过猜拳和连打按键等形式来给自己支持的选手加油。

电话交友俱乐部（テレクラ）





在日本的 80 年代流行搭讪方法就是电话交友俱乐部，当女孩子打电话过来时，就开始了电话争夺战，胜利之后就可以开始对话，这时画面上就会出现许多台词，玩家需要像在玩射击游戏一样将想要说出的台词击破之后才能改继续进行对话，如果打错选项的话对方就会十分生气地挂断电话。如果对话成功的话，玩家就能够看到一段女孩子的性感影像，还能够与女孩一起出去约会，一起玩小游戏或者触发支线剧情等等。

ZERO 的系统——暴力

全新的战斗系统・金钱强化





在本作里，没有经验值的概念。本作的主旨之一就是“金钱就是一切”，为了贯彻这一命题，SEGA 在本作里导入了史上最烧钱的升级系统——用金钱来强化升级。

当玩家在地图上攻击敌人时，钱就会从敌人身上洒下来，对敌人造成的伤害越大，掉落的钱也就越多。金钱的获得手段除了战斗之外，还有刚刚介绍过的神室町不动产公司和苍天堀夜店，或者通过赌博来获取，在本作里，金钱将会变得至关重要，玩家在游戏时不用再想着刷经验值升级了，直接去刷钱吧！

全新的战斗类型・三种战斗风格

桐生一马的战斗风格

・小混混风格

年轻的桐生一马所使用的游刃有余的小混混战斗风格，殴打、脚踢、抓取、投地……一系列的动作能够应对所有的战斗。在被敌人攻击时还能够使用“毅力反击”的攻击来立刻进行还击。





·破坏者风格

能够抓取地图上的道具来作为武器的战斗风格，该战斗风格的最大特征是抓取攻击与强力的打击，同时还能够捡取附近的看板乃至摩托车来殴打敌人，当桐生处于该模式时，只要接近地图上的道具就能够自动将道具捡取起来。




·冲刺风格

以高速的拳头攻击、回避与闪身为主的战斗风格，华丽的步法是其最大的特点。只要玩家在战斗中看到空隙，就能够对敌人使用如同狂风般的连续攻击，当敌人进行反击时也能够做出华丽的动作。当把敌人打至气绝状态时，就能够使用蓄力攻击来使出浑身的一击把敌人打趴下。




真岛吾郎的战斗风格

·打架专家风格

年轻的真岛最原点的战斗风格，足技和全方位攻击是其最大特点，看点十足的攻击手法也让敌人难以应对，该风格可桐生的“小混混风格”一样，能够应对所有的突发战斗。




·猛男风格

使用球棒来作为攻防一体的武器的战斗风格，能够挡下敌人的刀剑攻击与能够使用破除敌人防御的重攻击是其最大的特征。真岛手中的球棒有时候可以当做刀，有时候可以当做双截棍来使用。




·舞者风格

真岛将霹雳舞的元素进行融合之后而形成的战斗风格，利用霹雳舞独有的回转动作来对敌人进行攻击是这一风格的最大特点。轻快的连续攻击能够将多数敌人给卷进开，从回转攻击中最后使出来的结束动作能够给敌人强有力的最后一击。




表现英雄气概的时刻·英雄救美

要说到最能够直接体现出一个男人的英雄气概的行为，那就是英雄救美！在本作的战斗系统里将会搭载“守护战斗”这一要素，将女主角盲目女性从敌人手中救下并保护好便是这一系统的最大特点。在途中如果遇到徘徊的敌人，只要跑到人群或者建筑物的阴影处便能躲过，如果被敌人发现的话，那么就只能拿出男子气概出来与敌人们战斗了！




与PSV的APP联动

在今年春季发售的《如龙 维新》推出了一款 PSV APP《如龙 维新 免费程序 for PlayStation Vita》，收录了原作游戏的钓鱼、种菜、赌场以及战斗迷宫等内容，能够与主机版进行联动来刷钱或练级。该 APP 虽然只是把原作的一些要素单独拿出来做成一个小游戏合集的形式，但是质量之高使其深受玩家们好评。在《如龙 维新》时尝到了甜头之后本作宣布届时还将配信 PSV APP，当中会收录各种赌场游戏与战斗要素，让玩家出门在外都能够享受《如龙》的乐趣。








系列的传统要素——小游戏依然健在

“《如龙》系列”的最大特色之一就是数量众多的小游戏，除了玩家们所熟悉的钓鱼、保龄球、音乐游戏、台球等之外，由于本作的时间线是在 20 年前，所以游戏厅里可玩的游戏全部都变成了复古的风格，SEGA 这次也把自家不少老游戏给塞了进来，可以让各位喜欢怀旧的玩家在本作里过一把瘾。





本作是电击文库创刊 20 周年的纪念作品，首先由 SEGA 开发了街机，之后往 PS3 上移植，9 月初又追加了 PSV 版。游戏中登场的角色多为电击文库人气作品里的角色，同时也有少量 SEGA 游戏的角色参战。相信有不少人和曾经的笔者一样，都认为这种卖角色的作品不会好玩到哪里去，而且本作明明是 2D 格斗，却交给了专门制作 3D 格斗的 SEGA 来开发。但从街机的反馈来看，作为格斗游戏而言本作依然拥有不俗的素质。再加上惊人的角色爱加成，无论是格斗游戏爱好者还是电击文库 FANS 都理应尝试一把！

文 纱迦　美编 心の永恒

多机种	电击文库 战斗巅峰	SEGA	格斗
	电击文库 FIGHTING CLIMAX		日版
	2014年11月13日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：15岁以上
	PS3版售价为6980日元，PSV版售价为6170日元		

可操作角色

角色名	原作品
夏娜	《灼眼的夏娜》
凑智花	《萝球社》
桐人	《刀剑神域》
亚丝娜	《刀剑神域》
御坂美琴	《魔法的禁书目录》
司波深雪	《魔法科高校的劣等生》
高坂桐乃	《我的妹妹哪有这么可爱》
逢坂大河	《龙与虎》
平和岛静雄	《无头骑士异闻录》
姬柊雪菜	《噬血狂袭》
黑雪姬	《加速世界》
里见莲太郎	《漆黑的子弹》
结城晶	《VR 战士》
塞尔贝莉亚	《战场的女武神》

空前绝后的大乱斗！

说到电击文库，大家的第一反应都是以《刀剑神域》、《狼与香辛料》等超人气作品为代表的一大票轻小说及其改编的动画。没错！《电击文库 战斗巅峰》正是集合了电击文库旗下诸多角色的 2D 格斗游戏。老实说笔者第一次正视这部作品，是在某论坛看到一个贴子，它的标题是“逢坂大河对着吊起来的桐乃猛踢下身”，点击进去一看原来就是讨论本作的。笔者忍不住脑补了一下这个情景，发现画面感太强，于是顿时就有了兴趣。（笑）其实相信最先关注本作的人，肯定都是是电击文库旗下某部或多部作品的真饭吧！

目前已知会在本作中登场的角色多达 34 人，其中包括 4 名来自 SEGA 游戏的角色。这 34 人中有 14 人是可操作角色，20 人是援护角色。其中有不少角色都是家用机版新追加的。左下就为大家披露目前公布的角色名单！



画面解说



①体力槽　②援护标记　③爆发槽　④王牌标记　⑤剩余时间　⑥胜败标记　⑦巅峰槽

援护角色

角色名	原作品
威尔赫鲁米娜	《灼眼的夏娜》
莉法	《刀剑神域》
上条当麻	《魔法的禁书目录》
黑猫	《我的妹妹哪有这么可爱》
塞尔提	《无头骑士异闻录》
春雪	《加速世界》
赫萝	《狼与香辛料》
Boogiepop	《幻影死神》
真奥贞夫	《打工吧魔王大人！》
袴田日向	《萝球社》
加贺香子	《金色时光》
奇诺	《奇诺之旅》
椎名真白	《樱花庄的宠物女孩》
藤和艾利欧	《电波女和青春男》
司波达也	《魔法科高校的劣等生》
高须龙儿	《龙与虎》
晓古城	《噬血狂袭》
蓝原延珠	《漆黑的子弹》
陈佩	《VR 战士》
艾莉西娅	《战场的女武神》

© SEGA © 2014 KADOKAWA アスキー・メディアワークス

简单易懂的四键操作

一般而言，这种改编游戏因为要照顾慕名而来的粉丝，都不会在操作上设置太高的门槛，本作也不例外。本作采用四键制，ABC 三键对应轻中重攻击，另有一个专门的援护键 S。游戏中搭载了连按 A 键就可以使出的简易连续技系统，按照轻中重的顺序输入指令可以打出通常连携，投技、拆投等系统也很轻松就能发动。

指令	效果
4+C 或 6+C	投技
被投瞬间 4+C 或 6+C	拆投
A+B 或 2A+B	冲击技，无法相杀
4A+B	中段技，命中后按 A/B/C 可追加
S 或 6S	援护攻击，援护标记发光时才能使用
A+C	发动王牌，需消耗王牌标记
A+B+C	爆发，俗称“爆霸”











至关重要的巅峰槽

本作的巅峰槽事实上就是俗称的必杀槽，在发动 EX 技、超必杀技等效果时都会消耗巅峰槽。巅峰槽会随着时间而回复，积极地展开攻防会加速它的增长。玩家最多可以储备 5 条巅峰槽。

●EX必杀技

通过消费巅峰槽来提高必杀技的性能，发动方法是原本的必杀技指令后按 A+B，每次需消耗 1 条巅峰槽。

●反弹防御

防御时按下 ABC 三键中的任意两键，可以推开对手防止追击，需消耗一定量的巅峰槽。

●巅峰必杀技

本作最强的必杀技，有固定出法，指令和必杀技类似，不过最后的按键必定是 B+C。需消耗 2 条巅峰槽。

●援护取消

攻击时按 S 键，用援护攻击来取消攻击，可用来形成强力连续技或是防止对方的反击，需消耗 1 条巅峰槽。





攻防一体的爆霸系统

本作同样引入了《苍翼默示录》式的爆发系统，原名是 BLAST，俗称“爆霸”，指令是 A+B+C。画面上角色名字旁边就是爆发槽，它会随时间而增长，当涨满之后就会显示 OK，此时即可爆霸。使用爆霸后槽还会继续回复，待其涨满之后即可再次爆霸。根据玩家爆霸的时机不同，爆霸的效果也会有 3 种效果：

平时使用：一定时间内攻击力和防御力上升，巅峰槽增加。

攻击时使用：令对手进入特殊浮空状态，可以接续通常不成立的连续技。

防御、受创时使用：爆发出冲击波将对手吹飞。



百花缭乱的角色特性

为了让原作的 FANS 有更强的代入感，游戏特意为出场角色设计了很多特性。首先就是王牌系统，发动指令为 A+C。王牌的发动数量有限，惟一的回复方式就是小局败北，因此必须慎重选择使用时机，我们可以将其理解为因人而异的特殊技，而且都出自于原作。



此外每名角色都拥有一种潜在能力，这是一种被动技能，在满足发动条件后自动生效。潜在能力分共通和特别两种，所有角色的共通潜在能力为“体力降至 30% 以下时 20 秒内攻击力增加 10%”。如果是先输一局的话，那么攻击力可以增加 20%。而特别的浅潜在能力就是因角色而异了，下面就让我们来看看目前已知的特别潜在能力吧！



角色名	发动条件	效果
夏娜	攻击命中 10 次	20 秒内攻击力增加 10%
凑智花	使用 6 次援护	20 秒内攻击力增加 10%
桐人	攻击命中 30 次	10 秒内攻击力增加 20%
亚丝娜	使用 4 次援护	10 秒内攻击力增加 10%
御坂美琴	攻击命中 10 次	10 秒内攻击力增加 10%
司波深雪	使用 3 次 EX 技	20 秒内援护槽回复速度增加
高坂桐乃	使用 6 次援护	20 秒内攻击力增加 10%
逢坂大河	成功使用 3 次投技	10 秒内攻击力增加 10%
平和岛静雄	受到 20HITS 的攻击	10 秒内防御力增加 10%
姬柊雪菜	使用两次 EX 技	敌人 20 秒内无法使用反弹防御
黑雪姬	防御 10 次攻击	巅峰槽增加 1 条
里见莲太郎	使用 3 次蓄力必杀技	10 秒内攻击力增加 10%

注意 10 回攻击和 10HITS 攻击不一样，同一必杀技不管打出多少 HITS，都只算 1 回攻击。另外潜在能力在一局内有发动次数的限制，一般为 1 次，个别角色为 2 次。



夏娜

使用各种炎属性必杀技的全能型角色，拥有高速飞行道具和长距离牵制技，无论面对什么对手都不落下风。

声优：钉宫理惠
原作：高桥弥七郎
原画：伊东杂音



亚丝娜

拥有闪光之名的速度型角色，能够使出各种华丽的剑技，用闪电般的突进技接近对手后，一口气将其击败。

声优：户松遥
原作：川原礫
原画：abec



御坂美琴

炮姐的雷电既能用于进攻，也能用于移动和防御，标准的平衡型角色。拉开距离用超电磁炮一决胜负！

声优：佐藤利奈
原作：镰池和马
原画：灰村キヨタカ



高坂桐乃

能够使用各种各样的 COSPLAY 换装来愚弄对手，各种出人意料的攻击防不胜防，还有 SEGA 宣传队长装哦！

声优：竹达彩奈
原作：伏见司
原画：かんざきひろ



平和岛静雄

拥有相当夸张的攻击力，能够拿着各种交通标识和物贩机进行攻击，是游戏里一等一的力量型角色。

声优：小野大辅
原作：成田良悟
原画：ヤスダスズヒト



黑雪姬

范围和力量兼备的技巧型角色，还能变身为黑之王，用各种高威力防御不能技将对手切断！

声优：三泽纱千香
原作：川原礫
原画：HIMA



塞尔贝莉亚

使用多种飞行道具进行作战，拥有超远射程的角色，王牌也具有全屏范围，不愧是战场的女武神。

声优：大原纱耶香
原作：SEGA
原画：本庄雷太



TGS 2014 试玩报告

本作在TGS展上只展出了PS3版的试玩。看惯了《街霸》、《BB》的玩家，初看到本作时都会觉得画面很差，尤其是那个花岗岩式的简陋特效，简直不堪入目。但本作的系统颇具深度，集合了诸多知名格斗游戏的精华。游戏强调利用援护来延展连段或安全起攻，这是最容易破坏平衡性的要素之一，原本以为会导致平衡性出现大问题。不过本作的援护系统为时间冷却制，从实际情况来看时间设定比较恰当，不用担心动不动就出现《KOF2000》式的无限连。

由于出场角色都是来自各个作品的主人公，因此指令设定都相当正统。每个角色的招式指令区别不大，出招都很简单。这样的设定利于新人快速上手，格斗老鸟们换新角色也比较快捷，很符合这种以角色为卖点的改编游戏风格。不过对于想深入研究的人来说可能会觉得有点儿没挑战性。

游戏的对战节奏比较快，玩过其他连段重视类格斗（《BB》、《GGXX》……）的玩家应该能很快习惯这种速度。画面虽然稍稍简陋，但投入之后完全感受不到其带来的不适应感。至于各种角色爱和原作加成就不多说了，有爱的朋友直接下手就对了！ [文：纱迦]



光明之响	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		中文版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

文 时雨 美编 小瑟

随着发售日的接近，本作的情报越来越多，在本次的 TGS 上，官方还放出了一段试玩视频。从视频来看，游戏的素质非常喜人，像是无缝进入战斗时流畅的帧数等，都可以看出制作组是花了大精力去制作的。不过从视频中，我们也可以意外地发现作为敌人设定的骑士马里昂似乎也加入到我方的队伍中，这算不算一个小小的剧透呢？在这段期间官方又公布了不少新的情报，截至目前为止，还有一位角色没有公开，请各位期待我们今后的报道吧！





帝国最狂的破戒骑士

“很好，很好！让我更加享受其中吧！认真地上，可不要那么简单地坏掉哦！”

职业：魔铳剑士
武器：双魔铳剑 安福斯巴埃纳
主要魔法：我流暗黑斗技

泽斯特·格雷阿姆

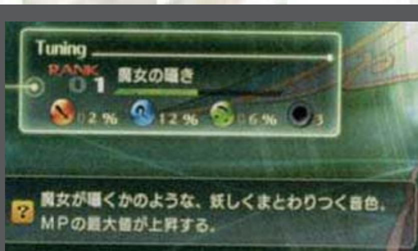
帝国最强的狂战士，与比自己强的人战斗就有一种愉悦感的狂战士，但对比自己弱的对手没有兴趣。与帝国有着完全不同的价值观，只为了“与强者战斗”才进行行动，在追寻着新目标的时候，他对宿有龙之力的尤玛很感兴趣，于是出现在主人公一行人的面前。对于阻碍他行动的人，即使所属帝国也不会放过。他属于刻印教会特务骑士团“贝依欧鲁夫”中的一员，但即使是团长的盖欧鲁古也无法驾驭他。

平时他处于力量制御的状态，战斗时朝着自己心脏的刻印攻击时力量就会解放。

龙刃器调谐

在本作中，“龙刃器”作为重要的武器系统登场。既作为乐器又作为武器的“龙刃器”，可以对其进行调谐。在游戏中玩家可以遇见吟游诗人，在完成他的委托之后，可以获得各种素材，从而对龙刃器进行升级。装备上技能之后，龙刃器能发挥出各种各样的效果，像是提升攻击力，提升 MP 值等。当然要想装备上这些道具，还需要龙刃器本身有格子数量才能够安装。通常而言，技能的性能越高，所需要的格子数量就越多。







▶听取吟游诗人的依赖，取得强化素材。



贝阿托莉斯·依露玛

隐匿在月影的妖精



“我们是影子一样的存在。像是在黑暗中舞动的蝴蝶一般，只能在漆黑的世界中生存，令人厌恶的存在。”

帝国皇女身边像是影子一样的侍从，在妖艳的笑容下隐藏着冰冷的刀刃，黑暗精灵族的女忍者。现在是刻印教会特务骑士团“贝依欧鲁夫”所属，从事谍报和暗杀行动的角色。利用高超的忍术和轻薄的态度将敌人玩弄在手，埋葬过许多敌人的忍术大师。

她与雾香和琳娜是同乡长大的青梅竹马，但自从黑暗精灵族被迫害以来，现在已经很少联系，仅在战场中相会。她与皇女下属的龙一起，出现在尤玛等人面前。她内心所持有的黑暗，是常人所无法计量的。

职业：忍术大师
武器：刃遁 震羽轮具
主要魔法：暗黑忍术

与伙伴们提升羁绊

在本作中，尤玛最开始只是隐藏在世界中低调地生活着，但和伙伴们进行旅途的过程中，他会露出各种各样的表情，也会展示出自己不为人知的一面。

人格系统与关系变化

角色人格指的是游戏为每位角色都准备了各种各样的“人格”供玩家装备。随着游戏的进行，各个角色都会表现出多样化的一面，简单而言，这个系统就是将这些角色的每一面变成可装备的要素。随着剧情的深入，角色之间会有各种各样的“羁绊”存在。这些羁绊有可能将伙伴们分成“朋友系”与“对手系”，这与角色之间的共鸣有着密切的影响。在关系图谱中，玩家也可以根据自己的要求更改角色之间的关系，以形成自己特有的关系结构。



结合羁绊进行共鸣

在战斗中角色之间会产生共鸣，共鸣中的伙伴会采取支援行动，具体则根据羁绊的种类有所变化。而这当中甚至会有不良的影响发生。





预约特典：偶像服装

作为本作的预约特典，玩家可以取得本作偶像服装的下载码，使用该下载码之后，尤玛、雾香和索尼娅可以进行换装，使用必杀技和“B.A.N.D系统”之后，有一种在进行Live的感觉！

神曲的龙骑士姬

艾克赛拉·诺亚·阿雾拉









职业：龙骑士
武器：龙吼魔笛 古拉比奈特
主要魔法：超重力魔法

“我一定要将你得到手。无论使用什么样的手段。全部的龙都将成为我的武器。”

高傲而美丽的隆巴尔提亚帝国皇女，她所持有的“龙吼魔笛 古拉比奈特”原本是精灵之国的“龙刃器”，在帝国被称之为“圣骸器”，并施加了独有的魔纹。

艾克赛拉是立于龙骑士顶点的统帅，也是一名歌巫女。她曾以自己的力量镇压了内乱，在臣民之间拥有很高的人气。她被尤玛的力量所吸引，为了得到他而开始向阿路芙黑姆进攻。在本作中有三只龙机械对她宣誓效忠，被称之为“皇女的三把枪”而追随着她。

只属于两个人的夜对话

调查场景中的篝火的话，场地上就会搭起帐篷，并且回复 HP 和 MP。如果在帐篷中看到伙伴的头顶有月亮标志的对话框时，再次调查篝火，就能发生夜对话了。在游戏初期，各位角色与尤玛之间都有一定的好感值。根据好感值的不同，对话的内容和反应就会有所差别。





愉快的约会

在发生夜对话之后，有时候会有角色邀请约会。此时玩家就能在冒险据点的马尔加街享受约会的乐趣了。约会时街道中设置有各种各样的地点，带上约会的另一半到喜欢的地点去，经过一定的路线之后，约会才会结束。可约会的对象头上会有心形标记，和对方对话之后就能开始约会。





MICROSOFT

用海量大作征服日本 绿船三度袭来

9 月初 Xbox One 刚刚于日本发售，销量平平，因此微软在 TGS 上下血本宣传是必须的。这次微软在 TGS 上摆出了面积超大的展台，里面提供了数量繁多的游戏供玩家试玩。很多海外游戏都挂靠到了微软旗下，如《进化》、《使命召唤 先进战争》、《边境之地 前续》，而微软自家也是精英尽出，《光环 士官长合集》《日暮城狂欢》《极限竞速 地平线 2》悉数到齐，此前 5pb. 公布一系列二次元游戏也有专门试玩，其出展游戏的数量远远超出展前官方的发表。由于日本人对于洋 GAME 依然有成见，因此微软展台人气要逊色于 SE、Capcom 这样的人气大厂，但对于我们这样的国外媒体而言这反而是大好时机。在排队玩车枪球的人群中我们看到不少日本女性，实在让我们大开眼界。



■此前5pb.公布几款游戏中，只有《心理测量者》可以试玩，《探侦绅士》和《混沌之子》仅以影像出展。



■微软展台随处可见这种简单的试玩台，基本没有什么互动活动，就是要用实际游戏征服你。



■在E3和科隆展上大受好评的《进化》这次连日化的工夫都省了，依然人气卓绝，好游戏就是不一样！



■《光环 士官长合集》仅展出了多人联机模式，出色的画面给试玩者留下了深刻印象。



■《日暮城狂欢》的试玩和之前一样，只能当作练练手了。



■微软和动视的良好关系使得《使命召唤 先进战争》只能在微软展台试玩，同样是人气卓绝。



■伽蓝正在试玩《进化》。这段试玩已被UCG视频组上传到网上。



■微软展台游戏太多，很多出色的Show Girl都没人关注。不过这才是游戏展应有的态度。



全球销量3000万套以上、本世代当之无愧的最佳游戏——《横行霸道V》即将登陆两大次世代平台！《横行霸道V》本身就拥有本世代最顶级的画面表现，如今转战次世代平台，更将迎来全方位的进化，并有大量全新要素追加！本作同样会同步推出官方中文版，已经玩过的朋友自不用说，没玩过的朋友怎能继续错过如此惊世佳作！

文 纱迦　美编 心の永恒

横行霸道V	2K Games	动作冒险
多机种	Grand Theft Auto V	美版
	2014年11月18日　本地1人，在线1~30人	对应年龄：17岁以上
	PS4/Xbox One版售价为59.99美元	

存档继承

PS3/X360版《横行霸道V》可以和Rockstar的官方网站——社交俱乐部(Sociel Club)联动，通过云存档的方式将重要数据保存到官方服务器上。通过这一点，次世代版可以继承本世代版的存档，特别是在线模式《GTA ONLINE》的全部数据均可直接继承过来。而且游戏允许跨阵营继承，PS3玩家可以转战Xbox One版并继承此前PS3的存档，而X360玩家也可以把自己的存档转移到PS4上进行游戏！

基于同样的原理，PS3/X360玩家也可以把自己的存档转移到PC版进行游戏，不过PC版的发售是明年1月，有得等喽！









追加游戏要素

次世代版《横行霸道V》将为玩家带来全新的野生动物、全新的武器，全新的载具。此外游戏将追加包括混音曲目在内的100首以上的新曲，以及全新的电台节目！而大受欢迎的在线模式《GTA ONLINE》在本世代版中只能实现最大16人的死斗，而在次世代版中将能实现最大30人的对决！次世代版还将收录此前本世代版推出的全部追加下载内容，一碟打尽所有要素！

画面大幅进化

尽管《横行霸道V》拥有主机游戏史上最顶级的画面表现，但毕竟PS3和X360已经是七八年的"古董"了，机能的局限性极大地限制了画面的进一步表现。而PS4/Xbox One版能将游戏原本的实力表现出来。在次世代版中，游戏画面会有更多的细节，天气、烟雾、爆炸等特效将有很大强化。从目前公布的画面来看，游戏的远景更加清晰，街道上的人流车流更加密集。





先行特典

为了增强玩家迅速入坑的决心，Rockstar准备了一系列特典给第一时间购入次世代版的玩家。官方准备了数量限定的先行特典，内容是100万游戏币，可以让玩家在游戏中迅速过上美国梦式的幸福生活。此外游戏发售后社交俱乐部将为次世代版推出一系列限时挑战，包括给珍稀野生动物拍照、磨练武器技巧的射击练习等等。而参加活动的玩家将有可能获得全新的水上飞机、高机动飞行船等特别载具奖励！机不可失！

© 2014 ROCKSTAR GAMES.

BNGI

看家品牌倾巢而出 百花斗艳



作为手握海量动漫作品版权的大厂，BNGI 每年都有大量的新作展出。而今年重点宣传的作品，毫无疑问是公布不久的《噬神者 2 狂怒解放》以及《高达破坏者 2》，设置在展台正面的强袭自由高达相当醒目。而展台的左边展出的是《噬神者》，等身大的兽神气势丝毫不输 Capcom 的等身千刃龙。而“《传说》系列”的两部新作也是 BNGI 重点展出的游戏，虽然试玩区没有特别夸张的布置，但依然吸引了众多媒体和玩家到场试玩。



■据说在BNGI展台试玩七款游戏就能召唤出神龙。





■《高达破坏者2》这次新增了"高达咖啡厅"主题的场景，于是吉翁三台潜水机也跑到了咖啡杯里卖萌。


■Wii U和3DS平台的《当地铁道》吉祥物合影角落。



■大家猜猜这只巨大的兽神是用什么做的？（留意右手的皱褶）


■艾丽莎不够性感，"小红帽"不够黝黑，但依然好评！


■敬礼！



■比起其他重点展出的作品，《TOZ》的试玩区没有太夸张的修饰。


■捕获野生制作人马场英雄。


■BNGI的Showgirl服装以橙色为主基调。

Tales of Zestiria テイルズ オブ ゼスティリア



虽然《传说》的 20 周年的确是在 2015 年，但是《热情传说》的发售日定在明年还是很出乎人意料。除了发售日之外，官方还公开了由藤岛康介设计的最后一个队伍角色罗泽。系统方面不仅有着视觉效果华丽、操作爽快的四属性神依，还有与世界观紧密相关的收集要素在等着玩家们。

热情传说	BNGI		角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア		日版
	2015年1月22日	本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为8070日元		





格林伍德的人们与景观

罗泽 ロゼ

拥有灵应力的商人少女

身高：160cm 武器：双刀短剑
CV：小松未可子 人设：藤岛康介

以商人公会“鹡鸰之羽”成员的身分在大陆四处旅行的少女，自主性强，开朗活泼，不过由于在现在这种严峻的环境下进行旅行和商贩的缘故，其双刀短剑的战斗力也超过了护身术的领域。和人的交往都是自来熟，交流时会保有着自己独特的意见。不会遵从那些令人无法接受的处事方法。为人处世已经十分成熟，直率而感性的性格也经常能够让她看到事物的真正本质。



▲罗泽拥有着能和史雷匹敌的灵应力，但是因为过去的一些原因而无法识别天族。



加梅罗特大陆桥

由罗兰斯帝国建造的跨海大桥，以海底沉没的太古遗迹为基盘，利用遗迹的建筑技术所构建起来的桥梁。由于格林伍德大陆的文化传承曾存在过断层，所以失传的古代技术有时候比现在的文明水平更加发达。大陆桥的建造原本是为了方便军队行动等国家事业而进行的，但是现在由于整个大陆身陷“灾厄的时代”的混乱之中，大陆桥也丧失了其原有的功能。现在大陆桥被经常从边境地带往来的商人所利用，成为他们进行交流的中继点来使用。



©いのまたむつみ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.





▲塞尔盖是一个愿为帝国付出忠义、愿对民众做出献身的热血男性，深受着来自部下的信赖。

塞尔盖 セルゲイ

CV：堀秀行

忠义的骑士团团长



罗兰斯帝国皇帝直属亲卫部队·白皇骑士团的团长。从他所在的地位来说，他不仅仅是帝国军事部分的中坚，同时也与政治中枢保持着紧密的联系，现在正为了应对在帝国内部发生的灾厄而四处活跃着。对一部分人来说，他那软硬不吃的性格成为了他们的绊脚石，从而受到他们的敌视。虽然灵应力与一般人没什么两样，但是战斗力超越了常人的领域，哪怕面对着不可视的天族的攻击也能够做出反应。同时还将从初代团长开始传承下来的秘技“狮子战吼”融会贯通。与进入到罗兰斯帝国的史雷相遇，此后又因为某个事件而与他拔刀相向。

格林伍德的关键词

史雷与罗兰斯帝国

——被当做“异端”的导师

根据《天遗见闻录》介绍，占据了大陆中央的罗兰斯帝国是拥有着诸多从“阿斯加德兴盛期”开始流传下来的古代遗迹的土地。而且以天族信仰为口号的教会在帝国里拥有着巨大的权力，同时也深得民众支持。史雷怀着对遗迹探险和导师使命的双重期待踏入了罗兰斯帝国。但是导师出现的消息也传到了罗兰斯境内，骑士团将其力量视为危险因子，教会将其当做异端者，甚至还企图将其囚禁。而且在罗兰斯帝国境内还流传着“有人能够创造和导师一样奇迹”的传言……造访大陆最强的军事大国的史雷今后将会面对与以前无法相比的试炼和人类世界的现实。





龙 ——君临万物的破灭之使徒

史雷等人因为某个原因而来到了灵峰雷佛鲁克，在那里，他们遭遇了只存在于传说中的龙，这是和没有灵应力就无法识别的完全不同而且拥有着实体的最强怪物。史雷等人也没有工夫来为证实传说之生物的存在而高兴，在破灭之使徒的眼里释放出来的压倒性力量让众人倍感压力……





战争——终将爆发的巨大灾厄



海兰德王国和罗兰斯帝国两个强国之间一直以来都围绕着大陆的霸权而摩擦不断。最终，两国之间爆发了战争，士兵们的血肉四溅于战场，愤怒、恐怖与憎恶在战场上形成一股灰色的漩涡，产生了无数“污垢”。被“污垢”侵蚀的士兵们接二连三地变成“凭魔”，如同野兽般不断吞食着同类。面对这一惨状，史雷又将做出什么样的行动……？

四属性神依与天族成员即时换人

在本作里，史雷能够与包括莱拉在内的队伍里四属性的天族进行神依。神依的发动方法是按下L1键，消费1BG就能够与搭档天族进行神依。在神依状态下不仅仅能够使用强力的物理输出，还能够使用更加强大的天响术来攻击敌人。

在人类角色与天族角色之间有一个地水火风的四属性标志，按下十字键位置对应的属性就能够将搭档天族切换成其他的天族。

米库里欧——水神依“弓”



▲如同水流般的攻击轨道是水神依的最大特点。

史雷与米库里欧进行神依能够进入水属性的神依形态，在视觉效果上最为华丽的属性神依，水神依的武器是巨大的弓，擅长远距离攻击，能够从纵向来给予敌人多次伤害。水神依的攻击基本都是集中于一点，在术技的连携超过三次之后弓就会巨大化，能够将更多的敌人卷入攻击之中。



艾多娜——地神依“石臂”

史雷与艾多娜进行神依就能够进入地属性的神依形态。武器是巨大的石臂，利用压倒性的力量来殴打敌人，在术技的连携超过三次之后石臂就会巨大化，能够抓住地面来掀起各种突起物。





德泽尔——风神依“刀刃”





史雷与德泽尔进行神依就能够进入风属性的神依形态。武器是如同翅膀般的刀刃，擅长机动性较强的特技，能够掀起如同飓镰般的龙卷风来扰乱敌人。在术技的连携超过三次之后刀刃的翅膀就会巨大化，从空中滑翔能够能纵向的多数敌人给予伤害。

冒险的醍醐味 收集要素与遗迹试炼

诺尔敏是被称为“诺尔敏天族”的特殊天族，现在四散在各地生活。玩家在旅途中如果遇到诺尔敏的话可以与它们进行对话，如果能够得到它们的协助的话就能够获得各种各样的能力恩惠。例如在大树之街梅林遇到的诺尔敏天族“迪芬司（ディフエンス）”，如果能够得到它的协助，那么在与敌人战斗时获得拥有提高防御力技能的装饰品机率就会提示。诺尔敏的恩惠是有地域范围限制的，所以想要在冒险里获得最大的收获，收集诺尔敏的恩惠就成了旅途中必不可少的收集要素之一。







本作的吉祥物代表“诺尔敏”

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW

新局势

热情传说

加护天族



现在大陆全土基本都被污垢所覆盖，虽然污垢的浓度还没到能够将人类变成凭魔的程度，但是依然会引起身体不适等症状。从未收到过污垢影响的史雷和米库里欧在旅途中渐渐也感受到了污垢的蔓延。在过去，每个地域都有着能够制御污垢来给予大地加护的天族，但是现在已经很难寻找到他们的身影。加护天族是以人们无垢的心灵为动力之源才能够使用加护之力，但是现在人们已经看不到天族，而且对天族的信仰也逐渐开始衰退。对史雷来说，寻找加护天族来让大地重新获得加护也成了他旅行的目的之一。顺便一提，诺尔敏也是加护天族的一种。



试炼

在格林伍德大陆各地都有着历代导师进行修行的地方，世人将其称之为“试炼的遗迹”。这些遗迹都是从人与天族共存的时代开始流传下来的建筑，但是由于遗迹都深藏于秘境之中，而且内部构造十分复杂，时至今日已经没有人知道遗迹的所在之处以及它们存在的真正意义了。



特典与小情报集结

◆预约特典之一——历代角色秘奥义

玩家提前预约游戏即可获得艾莉夏、米库里欧和莱拉的秘奥义，这些秘奥义都是来自历代作角色的独有秘奥义。艾莉夏的是《无尽传说》蕾娅的秘奥义“活伸棍・神乐”(官方说是《TOX》，但是台词却是《TOX2》的)，米库里欧的是《宿命传说 2》罗尼的“ファイナルプレイヤ－”，莱拉的是《圣洁传说 R》新角色孔威的“サイレントエンド”。











◆预约特典之二——8bit风格挂饰

玩家在购买游戏时，能够从史雷、艾莉夏、米库里欧、艾多娜这四个角色之中随机获得一款 8bit 风格的挂饰。BNGI 在 TGS 会场上甚至还专门为了这套挂饰做了一段小动画。



东京游戏展 TOKYO GAME SHOW

新局势

热情传说

Lalabit限定版

BNGI旗下的Lalabit商店在每作《传说》发售时都会推出限定版，本作也没有例外。《热情传说》的Lalabit限定版收纳盒外包装是以天遗见闻录的风格来设计的，该限定版售价12944日元。其中内容包括：游戏本体、4个小粘土（史雷、艾莉夏、米库里欧和艾多娜）、天遗见闻录风格的书签6张、以史雷的剑为样本制作的挂饰以及豪华装订的《格林伍德旅行记录》（暂名）。







Ebten限定版

如果说Lalabit送粘土是历年来的习惯，那么Fami的Ebten限定版送娃娃和杯子也成了一种风俗。Ebten限定版售价10870日元，其中内容包括：游戏本体、诺尔敏的娃娃、由ufotable绘制的文件夹5个、角色表情徽章8个以及寿屋Q版风格的马克杯。





Zestiria小发现

●主题曲确定为《White Light》。

●日本7-11店铺预约特典将赠送史雷的换装以及回复技“七星集气法”，回复技效果是回复HP711点。

●马场制作人透露，战斗时基本上史雷都必须在队伍里。虽然本作将秘奥义作为特典收录为DLC，不过今后没有将秘奥义或术技作为付费DLC发售的打算。

●特别篇动画《热情传说～导师的黎明～》将于12月30日和12月31日在日本国内放送，同时，该动画还将收录在游戏本体之中，所有买了游戏的玩家都能够看到动画。

●《无尽传说2》宣传时期发售的PSN限定充值卡很受好评，本作将继续和SCE合作推出《热情传说》的PSN限定充值卡，面值为3000日元。

●关于罗泽看不见天族的原因：只要内心里疏远天族或者有着什么过不去的坎，那么就算有着强大的灵应力也会看不见天族的

●DLC服装配信：本作将和《EVA》联动，配信史雷、艾莉夏、艾多娜、莱拉和罗泽的服装，莱拉的服装是美里的换装，其他四个角色都是驾驶服。



TGS 2014 试玩报告

作为BNGI今年重点展出的游戏之一，《TOZ》同样受到了不少玩家的关注，特别是公众日排队试玩的人非常多。而且制作人马场英雄几乎每天都会在站台附近出现。可见他对游戏的重视程度。

这次《TOZ》的系统是根据《TOGf》改良而来的，所以没有普通攻击，角色只能使用术技或者奥义来作战。由于笔者之前没玩过《TOGf》，所以玩起来不太习惯。男主角可以跟与他连接起来的天族角色进行合体发动神依，神依会根据合体的同伴不同展现出不同的属性，发动神依之后虽然会少一个人，但是主角的进攻能力加强了很多，招式也非常华丽，所以输出不比4个人低。另外，由于这个试玩版里面只有杂兵战，加上同伴的攻击也很猛，战斗很快就结束了，所以神依能维持多久这个没能测试出来。另外，在打败敌人之后，史雷在大地图上的移动速度便会加快，不过是有时间限制的，与当年《TOX2》的R2键加速跑无法相提并论。游戏的画面比起前作《TOX2》不仅没有太大变化，而且可能是因为试玩DEMO的原因，试玩的画面中能看到很明显的锯齿，希望正式版的时候会改善这个情况。

【文：宇宙人】



GOD EATER 2 RAGE BURST

鉴于有《噬神者 爆裂》的先例，《噬神者 2》发售资料片可说是板上钉钉的事情。不过让人意外的是这次居然会取消 PSP 版，改为登陆 PS4，可见这个系列还是挺有野心的。虽然本作是在 9 月 1 日的 SCE 发布会上首次公开，但是据官方表示开发度已经达到 65%，TGS 上还提供了实机试玩，看来预定今年冬季发售的本作不会让我们等上太长时间。而这次 TGS 上公开的情报主要可以分成四个方面，下面我们一起来看看。

噬神者2 狂怒解放		BNGI	动作
多机种	God Eater 2 Rage Burst		日版
	预定2014年冬	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV：未定		

新系统 鲜血狂怒

继血技之后，本作继续增加更加酷炫，更加强大的系统，其名字就是“鲜血狂怒”系统（ブラッドレイジ，以下简称“血怒”），这个系统的概念是玩家可以向自己的神机宣言接下来的战斗要做到哪些事情，类似于下赌注，只要在限定时间内达成宣言的事项，就能将神机的隐藏实力激发出来，发挥出超长的实力。宣言的事项越多，达成难度自然会越高，但是相对的回报自然也更高。发动的步骤如下。

Step 1 先提升神机的“唤起率”

本作的战斗界面中，我们可以在画面左下角看到一行“唤起率槽”，这条槽可以通过攻击荒神来积蓄，当槽的黄色部分积蓄到 100% 以上的时候就能触发神机中的掌管血怒发动的“感应制御系统”。具体方法是利用触摸功能，在槽的位置向下划一下即可。

不过唤起率槽的积蓄速度非常慢，笔者在试玩的时候一场战斗下来都没有蓄满。不过这行槽在完成任务之后是可以保留的，因此挑战强敌之前可以适当地存一下这条槽。



Step 2 宣言要挑战的目标

触发了感应制御系统之后，就会由感应波使玩家和神机连接起来。此时画面右侧会出现在场所有荒神的图标，此时同样要通过触摸屏来选择接下来要挑战的荒神。与此同时，画面的左下方会出现一个神机暴走率的百分数，暴走率会根据接下来选择的誓约内容发生变化。



▲选择对象的同时会显示一个必要的伤害值，如果想确保能够发动的话，挑战杂兵似乎也行。

Step 3 选择“誓约”内容

选择了要挑战的荒神之后就要选择誓约内容，誓约的项目有很多种，具体会根据玩家装备的血技，以及某些特殊条件而发生变化。而且玩家还可以一次选择多项誓约内容。选择的内容越难，达成之后发动血怒的效果也会越强大，甚至有一发扭转战局的可能性。下面列举一部分誓约的条件以供参考。

・破坏への冲动：破坏荒神任意一个部位。
・压倒する力：使荒神陷入 Down 状态。
・霸者の一击：一击给荒神造成 1000 点以上的伤害。
・研ぎ澄まされた斗志：仅通过触发会心攻击（攻击伤害吸收高的部位并出现白光效果）来达成其他契约条件。

从这些条件来看有很多誓约内容的达成条件都是非常苛刻的，同时选择多个誓约难度也会进一步提升，如果没能达成的话，之前积蓄的觉醒率槽就会全部白白浪费掉，因此玩家必须量力而行。



▲部分誓约的内容也会要求玩家整个团队合力完成。

©BANDAI NAMCO Games Inc.

Step 4 在限制时间内完成誓约内容

选择了誓约内容之后就会开始倒计时，此时画面会出现一个限制时间。玩家要在限制时间内对 Step 2 中指定的荒神达成 Step 3 所誓约的全部事项。在挑战契约内容的时候，画面左下角的唤起率槽会显示玩家的契约内容，从槽的设计来看，玩家似乎最多能选择 6 个誓约项目，每达成一个，槽上的黄灯就会变亮。全部成功的话就能发动“血怒”系统。



■这里显示誓约的履行限时是30秒，这个时间是否会根据玩家选择的誓约而延长呢?



Step 5 “鲜血狂怒”发动

达成全部誓约之后就会在一定时间内进入鲜血狂怒状态，这个状态下，玩家会发挥出远远超越神机解放状态的战斗能力。根据达成誓约的内容，攻击力可能会提升数倍，也有可能获得霸体、任何动作不消耗气力等增益效果，获得前所未有的战斗力。血怒状态下，画面左下方会出现一条黄色的槽提示血怒的维持时间，槽耗光之后就会还原。



■原本只有100多的伤害，发动血怒之后会瞬间上升到500多！



新剧本 鲜血狂怒篇

既然是资料片，自然少不了新剧本吸引玩家了。前作的最后，在朱利斯队长和主人公的 Blood 小队努力化解了终末捕食的危机。而朱利斯最后也一个人留在了刚诞生的螺旋之树中继续抑制终末捕食。经过了 6 个月后，螺旋之树内部出现了大量的荒神，而且朱利斯队长的反应也消失了，为此，芬里尔总部（噬神者们的组织）的情报管理局决定派遣人员到芬里尔极东支部，协助主人公一行人进入螺旋之树的内部进行调查，狂怒篇的故事也由此开始。

新角色 莉薇·科雷特（Livie Colette）

穿着像是童话故事中的小红帽，使用新武器变形镰的神机使。她便是由芬里尔本部派遣过来协助主人公等人调查螺旋之树的神机使。她拥有可以斩杀已经荒神化的神机使的特殊能力（根据设定，荒神化的神机使只能用他自己的神机才能彻底杀死，但是神机本身不能由他人使用，因此荒神化的神机使在理论上是无法消灭的危险存在），并且能在螺旋之树中开辟探索的道路。值得注意的是她的腕轮上裹着一层绷带，似乎还隐藏着什么不为人知的谜团?









新武器——变形镰

除了新剧本之外，本作还新增了一把近战武器——变形镰。镰刀的刀刃采用了折叠式的设计，刀刃收起来的时候可以使出迅速的连击，而刀刃打开之后攻击距离会延长数倍，远远凌驾于其他近战武器之上！相信这把武器会为展现出与其他 5 把近战武器截然不同的作战风格。

▼叠合起来时攻击距离很短，但灵活性较高。

▼刀刃完全打开的状态有不下于中短距离子弹的惊人攻击范围。







■展开状态攻击距离会飞跃提升，但攻击速度和频率会下降。

新增大型荒神——クロムガウェイン

既然有强大的鲜血狂怒系统加入，自然不能少了强大的新敌人。**クロムガウェイン**是本作的封面怪物，身体犹如黑豹的外形，背部还长着两只巨大的手，手腕里隐藏着锋利的刀刃。以敏捷的动作和霸道的攻击范围著称，身体结构上跟《MH4》的黑蚀龙有很多相似之处。背部巨大的手臂让他拥有非常可怕的攻击距离，再加上灵敏的动作，实力不容轻视。



■巨大的手臂是它的一大特征。



■藏在手臂内的刀刃让攻击距离进一步提高。



TGS 2014 试玩报告

《噬神者2 鲜血狂怒》是BNGI今年重点宣传的游戏之一，展台中也提供了不少试玩的机器，不过全都是PSV版的试玩，没有PS4版，所以PS4版的画面表现无从得知，不过按这个开发周期来推测，PS4版到时应该不会有太惊人的表现。

这次试玩版中玩家的大本营依然是极东支部的基地，在整理装备的终端机中可以选择自己的武器，其中就包括了新武器变形镰。此外，这个试玩版中还准备了新荒神**クロムガウェイン**的讨伐任务，战斗的场地是一个森林场景，面积非常小。进入任务之后，同行的 NPC 是 Ciel、Gilbert 和新角色 Livie。不得不说本作 NPC 的 AI 依然非常高，特别是 Ciel 的枪法精准无比，经常在玩家耗光 HP 倒地前一瞬间马上发射回复弹将人救起。Gilbert 也会丢回复柱协助回复。

新武器变形镰虽然远近皆宜，但攻击动作的优缺点却非常明显。□攻击速度快，动作的连击数多，但是镰刀处于没开刃的状态，因此攻击距离很短，几乎跟短剑差不多。△攻击是广范围的横扫，R+□键攻击动作能让变形镰的刀刃进一步打开，范围非常广阔，就算跟敌人相隔一段距离也能攻击到，但是动作的发动速度非常慢，而且伤害跟□攻击差距不是特别大，因此会给人输出效率很低的印象。正因为优势和劣势都非常明显，使得这把武器在刚开始使用的时候无法一下子上手。

新 BOSS **クロムガウェイン**则真的如介绍所说那样，攻击速度迅猛，移动灵活。笔者是用变形镰挑战它的，除了用远距离的开刃攻击之外，很难接近到它。而且它的攻击范围非常大，很多时候都必须利用防御来抵挡攻击。

至于全新的血怒系统，唤起率槽的积蓄速度非常慢，一场战斗下来也蓄不满唤起率的槽，如果发动频率不调整的话很可能会成为鸡肋。至于血怒发动后虽然很爽快，但是目前无法得知到正式版时平衡性会怎样，毕竟根据以前作品的“先例”，开发组 Shift 对游戏的平衡性——特别是一些原创的系统平衡性做得比较差，希望正式版中这个系统不会重蹈覆辙吧。 【文：宇宙人】

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam ガンダムブレイカー

近年的共斗游戏在推出了第一部作品之后一定会推出资料片，在PSV平台的诸多共斗游戏之中，跳过了“资料片”的步骤直接推出“续作”的《高达破坏者2》在某种意义上也是十分有气魄。今年《高达破坏者2》的发售正好能赶上“《高达》系列”动画最新作《高达创战者 Tri》的热播，同时，本作还将提出官方中文版并于今年冬季发售。



高达破坏者2	BNGI	动作
多机种 ガンダムブレイカー2		日版
2014年12月18日	本地1~4人，在线1~4人	对应年龄：未定
售价为PS3：6840日元、PSV：5980日元		

基本系统

本作的战斗系统以前作为基盘进行了一些修整，整体的节奏依然没有改变，以“破坏”、“收集”和“创造”为主体。同时，本作取消了部件的稀有度设定，改成了部件的成长系统，从前作继承过来的部件全部都会变成 lv0 的部件，通过战斗来不断提升等级。

》破坏

操作自己的钢普拉去打倒敌人，以此来证实自己的强大吧！



》收集

打倒敌人时它们会掉落自己身上的部件。



》创造

使用收集到的部件来对自己的钢普拉进行重新调整，还能够进行换色或者施加各种各样的涂装。



与巨大的敌人进行战斗

玩家在游戏里需要面对的除了HG（1/144比例）的钢普拉之外，还要面对MG（1/100比例）甚至是PG（1/60）的钢普拉。可以体验一把去年播出的《高达创战者》第12话以HG比例对战更大比例敌人的感觉。







© 创通・サンライズ（c）创通・サンライズ・MBS
© 创通・サンライズ・テレビ东京

收录机体数量大幅提升

本作收录的钢普拉数量远超前作，当中还包括《高达创战者》里新登场的熊霸Ⅲ等最新机体，总数已经达到100个以上，通过头部部件、身体部件、手部部件、脚部部件以及填充包等各部件的相互组合，可创造出的钢普拉种类达100亿种以上，加上后期可以进行换色和涂装，玩家在本作里可以最大限度地发挥想象力，制作出专属于自己的钢普拉。



极具魄力的GP-03

在本作里，玩家将要面对的巨型敌人不仅只有PG比例的钢普拉，还有“RX-78 P-03D 石斛兰”这类同为HG比例却有着庞大体型的敌人。说句题外话，如果号称HG最大的《高达UC》最终BOSS“新吉翁号”如果有幸能在本作里登场的话，场面一定很壮观。





新地图“高达Cafe”

在《高达破坏者》里登场的场景不仅仅有原作的场景，还有游戏原创的地图。在本作里“高达Cafe”的场景将作为本作的新追加地图加入到游戏之中，该图是以高达Cafe·秋叶原店为原型制作而成的，操作着机体放眼望去，感觉就像是在咖啡厅的桌面上玩钢普拉一样。





预约特典与同捆包

与动画联动的预约特典

前作《高达破坏者》PSV版的预约特典是在动画里登场的主角机体，本作发售时正好能赶上《高达创战者 Tri》的热播，因此附送了三台在动画里登场的机体，分别是“大功率吉姆 Cardigan（Powered GM Cardigan）”、“闪电高达（Lightning GUNDAM）”和“创燃高达（Build Burning GUNDAM）”，三台机体都是HG制式。



双机种同时收录的同捆包

本作和前作一样支持PS3与PSV之间的CrossSave、CrossSave功能，想要体验在外与朋友联机的乐趣可以选择PSV版，想要体验高画质的爽快感可以选择PS3版，而BNGI这次考虑到很多玩家想同时体验双版本的乐趣，于是便推出了同时收录了PS3版与PSV版（下载版）的《高达破坏者2可携带包》，售价11800日元。



KONAMI

干货不足，期待有余



Konami展台的布置可以看做一个巨大的扇形，这个扇形被《胜利十一人2015》以及《潜龙谍影V 幻痛》分成了两个部分。《胜利十一人2015》展位比较有诚意，一共摆放了十几台主机供玩家进行7分钟完整比赛的试玩，同时这也是惟一Konami展台中惟一可以试玩的游戏。万众期待的《潜龙谍影V 幻痛》以及很遗憾地没有放出试玩，平常只会在大屏幕上滚动播放之前E3的宣传片，不过这里有一个时间表告知与会人士每天制作人活动的时间表，只要到点过来就可以看到小岛秀夫搞怪卖萌，以及新试玩影片等内容。至于由小岛秀夫担纲制作的恐怖游戏《P.T》（寂静岭新作）似乎仍然处于初期阶段，它的活动也仅仅是在《潜龙谍影V 幻痛》展区的大屏幕上播放一些概念影片，恐怕要看到这个游戏的真容还要等好上一段时间。



■Konami手游《龙骰子》的展台被夹在了《胜利十一人2015》以及《潜龙谍影V 幻痛》的中间，显得很没有存在感……





■完美还原《潜龙谍影V 幻痛》游戏中姿态的军用吉普车。


■Konami展台的ShowGirl还是一如既往地高水准。


■各种“《潜龙谍影》系列”相关的手办展览。


■《潜龙谍影V 幻痛》中的幻影“雪茄”系统提供了现场“体验”，我也上去体验了一把。





■小岛秀夫的制作人活动抓拍。

其他展台



■《偶像大师》手游的相关活动不断，入坑需谨慎。



■手游大厂GREE的展台依然有着不逊于任何主机游戏厂商的规模。



■高端游戏电脑品牌Alien请了大批Show Girl分放传单。



■在日本红得发紫的《舰娘》这次只展出了一些模型。别看图上似乎乏人问津，到了公众日这里要排队才能拍照，人潮一点儿不比大作试玩少。



■《舰娘》敌方角色中人气最高的WO酱自然要出各种小人。



■先行展出的大和重装模型谋杀了无数胶卷。



■凭借《舰娘》走红的DMM也以游戏厂商身分高调参展。



■日本IT公司CyberZ的展台小姐，笑容十分的甜美


■D3的这位Show Girl可谓人间凶器



■且不论《机兽新世纪ZOIDS》的手游素质如何，Show Girl的素质可是相当过硬


■扮演不同动漫作品的Coser聚首合照


■D3展台的巨型机器人在场内出尽了风头



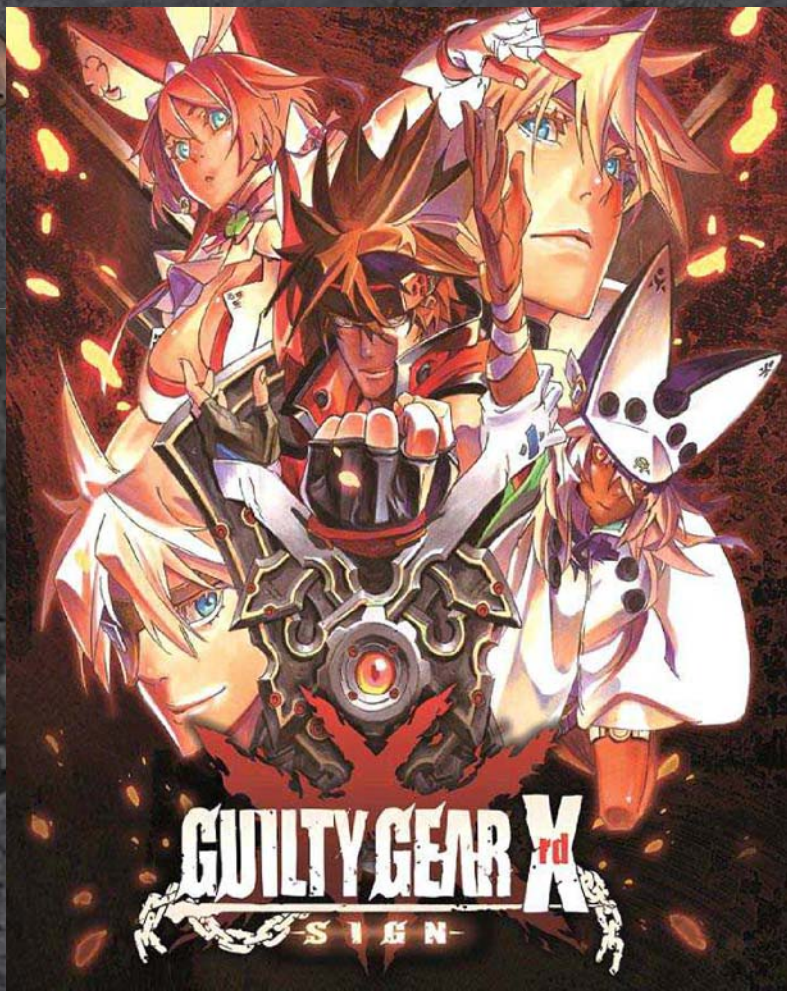
■索尼手机展台的蒂法以及尤娜Coser，每天与他们合照的人络绎不绝



■来自手游《Mazemyth》的Coser

作为 Arc System Works 今年在 TGS 上唯一的重头戏，《罪恶装备 Xrd SIGN》可谓是赚足了眼球，本作在 2D 格斗游戏领域里是画面目前最为出彩的游戏之一，过场剧情就如同真正在播动画一般，战斗的特写演出也十分有魄力，对格斗爱好者来说本作是今年不可错过的佳作。在 TGS 前的发布会上本作宣布将于今年冬季发售繁体中文版。

文 秋沙雨　美编 NINA



罪恶装备Xrd SIGN		Arc System Works	格斗
多机种	GUILTY GEAR Xrd -SIGN-		日版
	2014年12月4日	本地1~2人，在线1~2人	对应年龄：未定
	售价为PS3版：5502日元、PS4版：5980日元		

剧情梗概

在 1999 年，人类成功将无限的能源“法力”理论化。

但是，人类哪怕是获得了智慧，也仍未舍弃他们的愚蠢。

本可以成为世界和平之源泉的法力最终也成为了人们斗争的道具，最终，诞生出了禁断的生物兵器“GEAR”。

渐渐地，GEAR 开始拥有自我意识，将攻击之牙转向了人类。

人类赌上自己的命运与 GEAR 展开了长达百年的“圣战”，最终以破坏神“Justice”被封印告终，人类获得了胜利。但是在这来之不易的和平的水面下，世界仍受到来自非人之物的威胁。

2187 年 10 月 21 日 12 时 12 分

自称“Ramlethal=Valentine”的少女独自一人向全世界发布了开战宣言。

面对这份宣言，无论是各地的组织还是国家机关都没有把它当成玩笑看待。

因为在之前发生的“洗礼 13（Baptism 13）事件”里，对伊流利亚连王国首都发起了大规模进攻的袭击者也自称为“Valentine”。

为了确认事情的真相，世界各地都开始有所动作…





主要角色





全名“Sol Badguy”，沉默寡言的赏金猎人，平时开口也只限于非说不可的时候，没耐性，讨厌照顾人，由于不擅长动嘴所以比起与对方说话更喜欢用强硬的行动或态度来表达自己的意图。喜欢听“QUEEN”的唱片，最讨厌“努力”和“加油”。在一般人看来是一个人非常自我而且粗暴的家伙，不过曾一起行动的同伴们将他作为“一个让人没办法的家伙”接受到他们的圈子里。

Sol

索尔

身高：184cm　体重：74kg

出身地：美国　CV：中田让治





全名“Ky Kiske”，伊流利亚连王国的连王，辛的亲生父亲。最重视的东西是妻子 Dizzy、辛和大家的笑容，最讨厌的东西是自己软弱的内心。过去的凯重视正义与秩序，为人诚实而且处世不够圆滑，也因此经常与以自由奔放的态度生活的索尔产生冲突。而即为成连王之后，这份热情转化为了更为广阔的视野，开始站在不同的角度考虑问题。

Ky

凯

身高：178cm　体重：58kg

出身地：法国　CV：草尾毅

©ARC SYSTEM WORKS

全名“Sin Kiske”，凯与 Dizzy 的儿子，继承了来自母亲的四分之一 GEAR 血液，凯为了掩人耳目而将他交由索尔养育。虽然外表已经是一个青年，但是实际年龄其实仍然未满十岁，而且由于索尔偏向斯巴达式的教育影响，英文的发音有些生硬，识字认字的能力很低，摸索新的形容词是他的日常娱乐之一。最喜欢的东西是母亲和满腹感，最讨厌不会克服自己不擅长之物的人以及被别人当做小孩。在游戏里达成某个条件即可操作，不过也可以通过付费的解锁 DLC 来提前解锁。



身高：181cm 体重：73kg
出身地：不明 CV：宫崎一成

Sin 辛



模式介绍

剧情模式

主机版必不可少的的新要素便是剧情博士，本作剧情模式的演出比历代作有明显提高，精美的动画渲染风建模甚至让人有一种在看动画的错觉。





网战模式

网战模式大致分为“Ranked Match”和“Player Match”两种形式。本作的网战还支持 PS3 与 PS4 之间的联机对战。



Ranked Match

能够将对战结果上传到在线排行榜的网战模式，玩家可以在该模式下尽情与各地的玩家切磋交流，提高自己的排位名次。

Player Match

不会将对战结果上传到在线排行榜的网战模式，由于不会留下战败记录，所以玩家可以用在该模式下尽情战斗，同时也可以进入到其他玩家的房间里进行观战。

爱露菲路特 Elphelt

身高：168cm 体重：梦kg
出身地：不明 CV：洲崎绫



本作新参战的 DLC 角色。喜欢着自然和动物的温柔女孩，看到孤独的人绝不对弃之不理。思想乐观向上，认为只要采取行动的话，不管什么问题都能解决。专注于磨练自己的女子力，为了朝着自己理想的女性而不断努力，但是很多时候都是竹篮打水一场空。对恋爱话题有着浓厚的兴趣，喜欢白日梦般的妄想。她在拉姆雷扎进行宣战布告之后向凯和索尔提供了非常重要的情报……





实践模式

TUTORIAL

面向初学者的单人教学模式，在该模式下会由索尔或辛来为玩家们讲解本作的游戏规则和基本操作。

CHALLENGE

在该模式下玩家能够操作不同角色来进行必杀技或连击的练习。

MISSION

该模式是系统给玩家安排各种各样的课题来让玩家完成的单人模式。注重于培养初学者玩家在特定状况下的应对能力以及运用于实战的各种基础知识，作为初学者向中级者迈进的教程来说是在合适不过了。

TRAINING

在该模式下，玩家可以设置非常细致的状况设定来进行自由练习，该模式对应双人游玩，玩家可以和好友一起来进行施展练习。在练习时还能显示出键位操作和记录行动等。

在现实世界里连梦话都不说一句，只有在梦中世界里才能窥视到他真正的性格，最喜欢荞麦皮枕芯的枕头，讨厌啰嗦的人和鹎的叫声。语言能力优秀而且很有知性，擅长揭露对手的缺点或他们不愿让别人看到的过去，让对方陷入混乱之中。自尊心很强，平时都是以俯视的态度来对待人，他对所有的人类都不抱有任何的关心，对他来说最重要的只有自己的“某个目的”。

身高：156cm（包括床是272cm）　体重：45kg（包括床是666kg）
出身地：不明　CV：绿川光





床男 Bedman

战斗模式



ARCADE

该模式有别于剧情模式，里面收录了各操作角色的短篇剧情，每个角色都会有八场战斗，来让玩家细细品味每个角色的独特魅力。

M.O.M.

该模式是能够让玩家不断挑战敌人的单人模式，在该模式下战斗胜利后能够获得奖章，这些奖章可以用来强化玩家的操作角色。在联网模式的“Player Match”模式里，玩家还能够使用培养出来的角色来与其他玩家战斗。

VERSUS

本模式是人数 1 ~ 2 人的本地对战模式，玩家可以与朋友或 COM 进行对战。

先行购入特典

本作的先行购入特典是收录了多首人气系列曲目的音乐 CD“GUILTY GEAR Vocal Collection”，同时还有新角色“爱露菲特”的 DLC 下载码，如果错过了先行购入特典，日后就需要花费 800 日元在 PS 商店购买。



PS4的手柄同捆限定版

本次的限定版特典比较特殊，因为它只有 PS4 版。该限定版售价 10778 日元，里面除了先行购入特典以及游戏本体之外，还有由三和电子制作的 PS4 格斗手柄“Fighter's Pad GGXrd Custom”。





全名“Ramlethal=Valentine”，身边有着一个使魔米尼翁（CV：关智一）。对自己目的以外的东西不抱有任何价值判断基准，没有善恶概念和好恶观，也因此她将被她们称之为“母亲”的存在抱着绝对顺从的态度，她们对“母亲”没有任何思想或敬爱，没有疑惑或压抑，只是如同机械一般遵从着命令。也因此，拉姆雷扎认识到自己的生命也仅仅是为了完成目的的其中一个垫脚石罢了，同时在拉姆雷扎体内开始有了微小的感情波动。



拉姆雷扎 Ramlethal

身高：167cm　体重：52kg
出身地：Backyard　CV：潘惠美

TGS 2014 试玩报告

《罪恶装备 Xrd SIGN》在 TGS 上提供的试玩十分简单，就是让玩家选择任一角色进行一场 CPU 战。由于所有角色都已经可以使用，可以看出游戏的完成度已经相当的高。笔者之前并没有玩过《罪恶装备》系列”，但本作单从画面表现来说可以算是格斗领域又一划时代的作品，游戏采用了虚幻引擎来制作，对比一般 2D 格斗游戏更具立体感，特别是对战过程与必杀技演出的无缝连接让人感到华丽又流畅，可以说游戏保证了 2D 格斗游戏玩法上的爽快感，也具备了 3D 格斗游戏那种独特的画面厚重感。由于日本街机厅中本作已经正式运营，我也曾目睹日本高手游玩本作的实况，可以游戏素质毋容置疑，虽然听说“《罪恶装备》系列”上手比较困难，但这绝对不能成为你拒绝本作的理由。　【文：伽蓝】

TGS 明年我们不见不散！

——东京游戏展及日本游完整攻略

每年 TGS 举办前夕，都有不少读者会写信来询问去日本旅游并参加东京游戏展的问题。所以经过编辑们一致商量决定，本期就干脆来一个特大号特企，从办理日本签证说起，一步步指引玩家踏上日本国土、参加东京游戏展、玩转东京都！超过 30 页的精彩内容保证让大家爱不释手！有了如此详尽的攻略宝典，还怕搞不定日本游？

文 八重樱、秋沙雨、初心者、@软软冰OVO、光之虹
摄影 @ 观铃的风铃 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE



阅读目录

P086……签证办理
P087……购买机票
P088……预定酒店
P089……东京的交通
P091……东京游戏展
P091……如何在日本打电话和上网
P092……东京旅游好去处
P096……东京美食名店推荐
P100……软软冰的东京周边旅游指导
P106……ACG圣地巡礼指南

签证办理



办理日本签证是前往日本的第一步，同时也是最为至关重要的一步。只要这一步顺利通过，那么玩家就等于是一只脚已经踏上了 11 区的国土了。可是由于有着诸多说不清道不明的原因，办理日本签证并不像办理东南亚等旅游国家那么容易，不但有着诸多的条件限制，审核也较为严格。特别是对于第一次前往日本的朋友们来说，光是办理日本签证这一关就足以让人焦头烂额，是应该办理团体旅游签证还是要办理个人旅游签证？我是学生党要如何办理？工作党又该怎么办呢？下面就为大家做详细的说明。

日本的旅游签证可分为三大类：1. 团队签证，2. 单次往返个人旅行签证，3. 多次往返个人旅行签证。

团队签证：指的就是最为常见的团队旅游签证，需要由旅行社组团前往日本，并且在日本的行程基本都是固定好的，参团的游客没有改变行程的权利，也无法自由脱团游玩。团队签证的优势在于审核门槛较低，基本上只要准备齐资料都可以被受理，但是行程固定这一点却是个致命死穴。尽管现在不少大型城市的旅行社都开办了诸如“动漫日本游”之类的团游，但针对东京游戏展的旅行团似乎还没有，所以团队签证对于玩家们来说就没有什么意义了。当然，各地的旅行社对于团队游的规定都不尽相同，假如玩家是打算和多位朋友一起去 TGS 的话，可以询问一下当地的旅行社能否自成一个团，从而节省部分费用。至于旅行社会不会同意嘛，就要因人而异了。

单次往返个人旅行签证：又称“自由行签证”，是目前最为常见的日本签证，也是玩家们想要去 TGS 的首选。由于日本大使馆并不接受个人递交签证申请，所以玩家们还是只能委托当地旅行社来办理自由行签证的相关事项，根据各地旅行社的规定不同，自由行签证的收费基本是在 800 ~ 1200 人民币左右，从递交全部资料后算起 5 ~ 7 个工作日内就可拿到签证了。关于办理自由行签证所需的资料，会在下文中为大家一一列举出来（请大家尽量选择信誉好的大型旅行社，不要一味地图便宜，很多小旅行社开价虽然很低，但无法保证出签率，往往会令办理者得不偿失）。

另外，有些旅行社可能会提出一些捆绑服务，比如要求办理人必须在该旅行社购买往返机票和预定酒店（毕竟只靠办理签证他们是赚不到什么钱的），但其实机票和酒店玩家完全可以自己搞定，遇到这种情况时，玩家们可以先尝试和旅行社沟通表示自己不需要这项服务，假如旅行社仍坚持要捆绑的话就换一家问问吧 orz。不过如果玩家不太在意多花一些钱的话，将机票和酒店全权委托给旅行社代办是最省时省力的。

自由行签证的有效日期是从签发之日起的 3 个月内，允许游客在日本滞留的时间根据行程长短分为 15 天或 30 天两种。每年 TGS 的举办时间大约都是在 9 月 18 日左右，所以准备去 TGS 的玩家最好从 6 月中旬起就开始着手准备办理签证所需的各项资料，并尽快递交到旅行社。因为旅行社审核资料还需要一定的时间，遇到资料不全等情况时耽误的时间会更久，尽早办理也是避免自己会手忙脚乱。最后要特别强调的一点是，办理签证所提交的资料千万不能有任何虚假，否则后果自负……

多次往返个人旅行签证：该签证可在 3 年内不限次数自由往返日本，每次最多可滞留 90 天，一年内不超过 180 天。这种签证听上去很美好，但办理条件较高，首先最关键的一条就是要年薪超过 25 万人民币，并且还需要开具完税后的证明，光是这一点恐怕就会将大多数人拒之门外了。此外，这个签证还要求游客第一次前往日本时必须途经冲绳，不过相比起年薪 25 万来说似乎也不算什么了。

签证所需材料

上述三种签证需要游客自行准备的材料都差不多，只在资产要求方面有所不同，玩家可以根据自身条件做相应的准备。不过还是那句话，各地的旅行社对资料的要求都不尽相同，并不能一概而论。比如上海地区的要求就相对宽松一些，而北京地区则相对严格。具体情况还要大家亲自前往旅行社进行咨询。

1. 护照：这个是必须品，护照在各地的出入境管理局都可以办理，办理护照一般需要 15 ~ 30 天左右不等。护照的有效期需在 6 个月以上，并且没有任何不良记录（包括被日本拒签或是其他国家地区的非法滞留）。

2. 证件照 2 张：用于签证申请表，日本签证对证件照的尺寸有明确的要求，玩家去照相馆说明要拍摄日本签证用的证件照即可。

3. 身份证复印件：正反面要复印在同一张纸上。

4. 户口本复印件：需要复印整本户口本有内容的页面。

5. 公司营业执照复印件：这一项仅针对于工作党玩家，并非是必须条件。

6. 出行证明：出行证明包括两个方面，分别是机票和酒店预订单，也就是说，玩家在向旅行社递交申请材料时就需要将机票和酒店都预定好。这其实是有一定风险的，假如签证没能顺利办理下来，酒店还好说，取消预订即可，机票就比较麻烦了……不过大家也无需过于担心，正规的旅行社在资料审核方面都是非常仔细的，并不会一味为了赚钱而胡乱将不合格的材料递交上去，所以被领事馆拒签的可能性并



▲中国护照外观。

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW
新篇章
东京游戏展及日本游完整攻略

不算高。

7. 签证申请表：这张表格会由旅行社提供给办理人，如实填写即可。

8. 资产证明：这是最关键的一项材料，同时也是最需要说明的一项。资产证明根据申请者有无工作又会有不同程度的要求，下面会详细说明一下。

资产证明可细分为三大类：

①银行账户存款证明及银行流水单：自由行签证一般要求银行账户存款余额需在 10 万元人民币以上，这样领事馆才能确保你在日本旅游期间有足够的经济能力负担起自己的花销。学生党玩家可以使用父母的存款，但需要提供直系亲属的证明和自己的学籍证明。已经工作了的玩家，假如存款不足的话，可以先向亲朋好友借一些来用，但要注意的是，这笔存款至少需要在你的账户中保留超过 1 个月，不能刚存进去就开具存款证明和流水单，这种存款证明日本领事馆是不承认的。

②在职收入证明：如果是办理团队签证或是单次往返个人旅行签证的话，这一项不是必须的，不过工作党如果能开具出年薪 10 万人民币的在职收入证明，那么存款证明的要求则可适当降低，具体情况要咨询过当地的旅行社后才可得知。假如是办理多次往返个人旅行签证，那么年薪 25 万人民币的在职收入证明是必须要开具的。

③车产和房产：这两项只能作为前两条的辅助证明，且要求是车子和房子必须在申请人的户头下。假如玩家是自由职业者，那么最好是要提供车产和房产材料，以确保签证的成功率。固定工作党基本是不用再费这个功夫了。

9. 押金：押金又名保证金，是交给旅行社的，以防申请人在日本逾期滞留。押金的多少由旅行社自行决定，没有一个固定的数额，一般需要 5 万人民币左右，但旅行社会根据你提交的资料适当增加或减少，甚至也有可能不收取押金（比如你的工作单位是世界 500 强这种）。

上述就是办理日本签证所需的全部材料。大家可以看出，这其中最令申请人头痛的还是资产证明这一项，只要过了这一关，其他都是小 CASE 了。而根据小编我几次签证经验来看，对签证材料要求的宽与严其实是受到很多不确定因素影响的，假如最近一段时间恰好有出现国人非法滞留日本的情况，那么旅行社对资产的审核和押金的要求就会非常严格，反之假如近期风平浪静，那么资产哪怕少个 1、2 万，旅行社也是会受理的。总之，既然玩家已经决定要去 TGS 了，那么就多咨询几家旅行社，相信总会找到一家价格适中且服务又好的！

购买机票

购买机票其实没啥难度可言，现在国内飞往日本的航线非常多，玩家可选择的航空公司的范围也很广。不过目前国内飞日本的航班主要还是集中在北京、上海、广州和香港这几个大型城市，机票也是以这几个大城市起飞的较为便宜，所以其他地区的玩家们可能还是需要多付一笔从老家到机场的费用。

机票的价格可以在淘宝的旅游频道查询到（http://trip.taobao.com/），也可前往诸如携程、途牛等知名旅游网站查询价格货比三家。因为 9 月中旬并不算是日本的旅游旺季，所以机票价格还算是比较亲民，往返机票算上乱七八糟的税费之类的，4000 元人民币左右差不多就可以搞定了。同国内的机票一样，日本往返机票也是提前 2 ~ 3 个月预定价格会相对便宜，如果玩家不急于赶时间的话，还可以选择中途会转机的机票，或是廉价航空的机票（例如春秋航空），价格会更美。当然啦，有得必有失，廉价航空虽然机票价格甚为便宜，但机上的服务就不敢恭维了，座位之间的空隙很小，机上也不提供任何免费的食物，行李的托运也需要付费，而且不少廉价航空都是红眼航班，也就是所谓的深夜航班，尽管飞往日本不需要几个小时，但落地也是凌晨之后了，在电车停运的前提下，玩家可能需要在机场干坐着好几个小时等待黎明，想想也不是件轻松的事呀。



▲在淘宝的旅游频道可以随时查看到近一年来的机票价格。



▲这是日本航空公司的飞机。

另外，如果玩家打算看完 TGS 之后再到日本的其他地区逛一逛，比如大阪、京都等地，又不愿意乘坐价格相对昂贵的新干线的话，日本国内的廉价航空也是个相当不错的选择，比如著名的 Jetstar Japan（由 Jetstar 航空公司和日本航空以及三菱商事三家联合出资成立的廉价航空公司）在日本国内就有多条航线，基本可以满足玩家的出行需求，其他廉价航空还有 Peach、AirAsia Japan、Air Do 和 Sky Mark。这其中，Air Do 主打的是东京至北海道的线路，而 Sky Mark 尽管价格相对其他几家廉价航空要略贵，但乘坐环境舒适，而且开通的线路最多，也值得玩家们尝试。

购买机票时注意一定要选择靠谱的网站或是实体销售网点，切不可在搜索引擎中胡乱搜“便宜机票”之类的关键词，这样搜出来的很多网站都是钓鱼网站，骗你绝对没商量。因为我们在选购机票时大多购买的都是特价机票，这种机票不可改签、不可退票、不可签转，因此在购买机票时一定要仔细核对姓名、护照号码、护照有效期等主要信息，千万不要填错了，否则就上不了飞机了。预定成功之后记得要将机票预定信息打印出来交给旅行社办理签证使用。

预定酒店

在上文中我已经提到过，很多旅行社在帮你办理自由行签证时都会捆绑机票和酒店的预定服务，至少是会捆绑酒店，当然，玩家可以选择那些不带捆绑的旅行社办理，但对于日语和英语不太好的玩家们而言，我建议还是由旅行社代为办理比较好，可以免去很多不必要的麻烦。

如果玩家一定要自己来预定酒店的话，有几条注意事项是一定要先了解的：

1. 日本没有所谓的星级酒店，酒店一般就分为三种：①. 最为普通的民宿、青年旅社和胶囊酒店；②. 一般的商务酒店；③. 高档酒店。

民宿、青年旅社和胶囊酒店是穷游党的福音，这种酒店的价格非常便宜，胶囊房间的话均价在 100 人民币 / 天左右，单人房的话也不过 200 多人民币出头，不过环境方面就真的只能自行忍耐了。以胶囊房间为例，房间面积非常小（通常在 2 平米左右），基本就是一张单人床的尺寸，并且没有独立浴室。就算是稍微高级一些的单人房，算上洗手间的面积也不过 10 平米，可说是非常狭小的。不过好在诸如像冰箱、热水、wifi、电视这些基本设施还是齐全的，适合那些手头不是很宽裕、行李也不是很多的玩家朋友们。

假如玩家资金充裕的话，则可以选择价位稍微高一些的商务酒店，一般单人房 300 人民币 / 天左右，双人房则在 500 人民币上下浮动。商务酒店的环境要明显优于民宿和青年旅社，房间大多在 15 平米左右，各种配套设施齐全，洗手间中还会配备浴缸，对于在外奔波了一天的玩家们来说，晚上能在浴缸里舒舒服服地泡上一个澡绝对是至高的享受呀！虽然客房的空间也不是很大，但放下一两件大行李箱倒也是足够了的。



▲这里就是UCG小分队曾多次入驻的APA HOTEL潮见店。


▲胶囊酒店的房间是非常狭小的。

至于高档酒店嘛，因为价格应该都超出了普通玩家的承受范围，在此就不做过多说明了。

2. 无论是预定那种档次的酒店都要注意的一点是，房间内是不允许加人的，也就是说，你预定的是单人房，那么就只能住一个人，双人房就只能住两个人，不能超出这个数量，否则一旦被酒店查出后果是非常严重的。

3. 日本的酒店并不像中国的酒店那样有严格规定的入住时间，部分酒店在预定时甚至不会预先扣款，但这并不代表到时候你可以不去这个酒店。假如玩家们因各种情况无法前往酒店的话，一定要提前至少一天打电话过去取消自己的订单，一则是避免酒店遭受不必要的损失，二来也是维护一个中国游客的良好素质。假如玩家们是在临近入住的前几个小时才取消订单的话，很有可能会被收取高额的取消费用哦！


▲商务酒店单人房的规格差不多就如图片所示。

这里推荐给读者朋友们两个中文的可以订购酒店的网站，分别是：

缤客：www.booking.com

雅高达：www.agoda.com

这两家网站都是正规且极具规模的酒店预订网站，并且都经过小编亲测 100% 无问题。缤客支持信用卡付款，雅高达则支持包括银联卡、信用卡、支付宝在内的多种付款形式，选择面很广，玩家们可以对比两家网站上的价格后自主决定预订哪家酒店。但要注意的是，雅高达的报价是不包含 8% 的酒店税和 10% 的服务费的，所以要在报价的基础上 ×1.18 才是真正的房价。

玩家们既然是以 TGS 为目的的话，酒店最好选择靠近车站附近的比较好，主要是为了能节省时间。因为 TGS 的会场所在地海滨幕张其实不在东京市内，而是在东京旁边的千叶市，从东京乘坐京叶线需要一个多小时才能抵达，假如住的远离车站的话，势必会浪费掉很多时间在路上，不免有些得不偿失了。往年 UCG 的小编们都会住在京叶线的潮见站旁边的 APA HOTEL，这里距离海滨幕张站 10 站地，且不用换车，不过相对的距离东京市内也就比较远了，每次去秋叶原算上换乘差不多都要一个小时。当然玩家也可以选择住在秋叶原、浅草等地，相对的去 TGS 会场所需时间就会增加，无法两全，这其中如何权衡只能玩家自己衡量了。

东京的交通

日本的交通四通八达，众多运输网络相互交织如蜘蛛网一般覆盖整个日本群岛，为日本居民和众多海外游客们提供了便捷、准时、优质的服务。但也正是因为日本交通可选择的余地太多，导致第一次到日本游玩的朋友往往看着复杂的电车线路图一头雾水，甚至还经常会发生坐错车的可能。其实不仅仅是海外游客，就连日本人自己在乘坐不熟悉的电车线路时也时不时地会出现上错车的情况，这是因为不少电车轨道上跑的都不仅限于一条线路，而且即便是同一条线路，也会有普通、快速、急行和特急的区别。毫无疑问，乘坐什么电车正是玩家们下飞机第一脚踏上日本国土后首先就要面对的问题。

日本的铁路是由多家民营企业共同经营的，并不像国内是由国家统一管理，所以玩家在进站购买车票时一定要看准了自己购买的是哪一家公司的，绝不可看到站名一样就胡乱去买票，因为即便是同一个区间段，也有可能有2～3家企业在运营，各个企业之间的票无法通用，胡乱购买反倒是会给自己增添不小的麻烦。

受到篇幅等因素的限制，这里小编就仅向读者们介绍东京都最大规模的铁路公司——东日本旅客铁路。

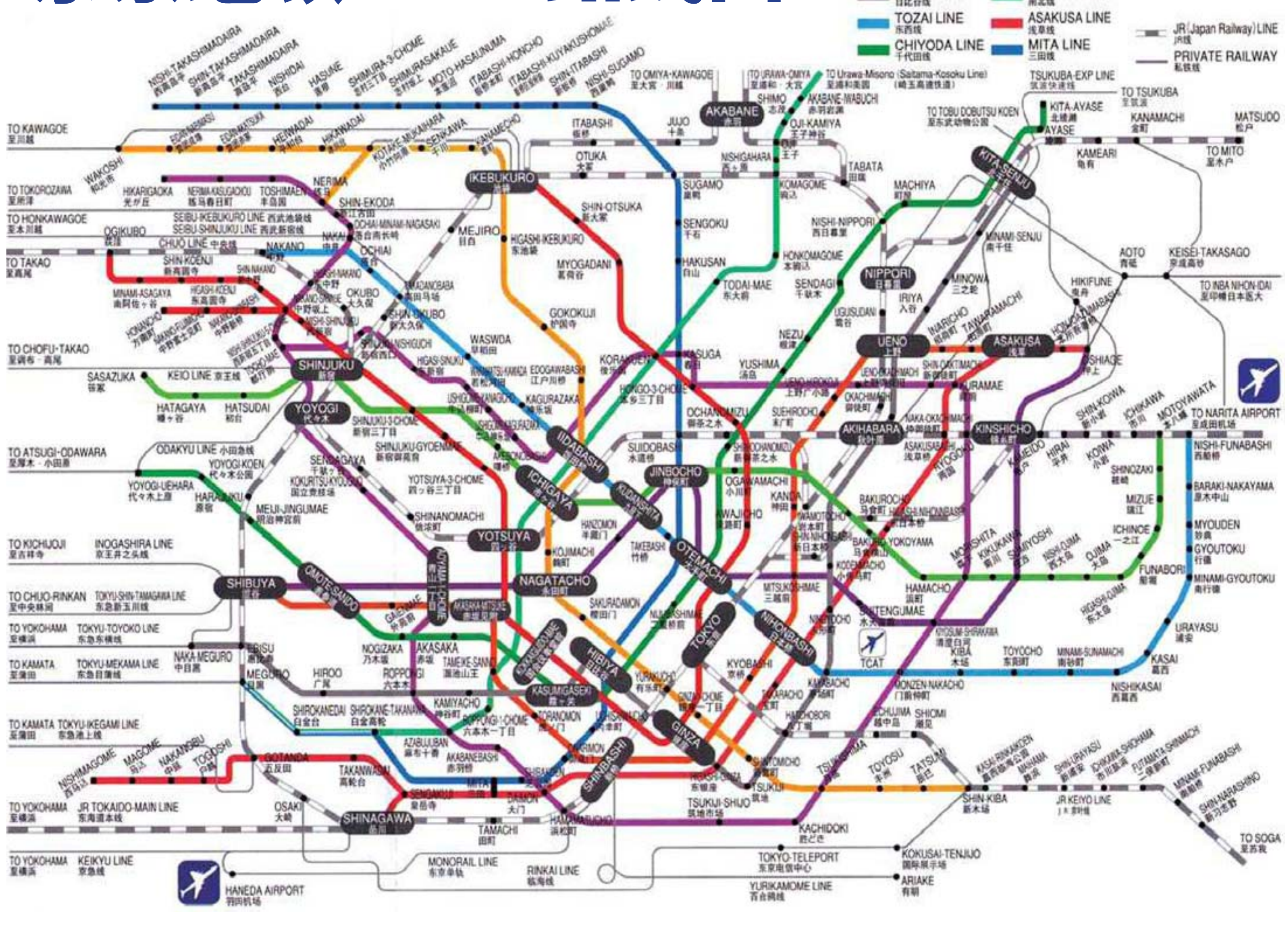
东日本旅客铁路又称为JR东日本，是东京市内最为常见的铁路交通。从它的站点分布图上就可以看出，JR车站几乎遍布东京的每一个角落，玩家们只要掌握了JR线的使用技巧，那么玩转全东京就基本没问题了。

在开始介绍JR线的使用攻略前，要声明的一点是，东京是有两个国际机场的，分别是成田机场和羽田机场。其中，只有上海虹桥国际机场有飞往羽田机场的航班，其他国内机场均飞往的是成田机场。下面我们就以成田机场作为TGS之行的起点说起。

成田机场与JR东日本成田特快直接相连，玩家们出了机场大厅就可以看到售票机。因为这条线路是抵达东京市区最便捷的途经（到东京站仅需1小时，每半小时发车一趟），并且有不少外国旅客会使用，因此在相关标识上常使用“N'EX”的字样以方便乘客辨识。不过玩家其实并不需要在售票机购买车票，因为在这里买下来的车票是全价的，从机场开到东京站的价格高达3020日元，而海外游客可以前往JR东日本旅行服务中心（就在售票机的旁边，一间写有JR EAST TRAVEL SERVICE CENTER字样的房间）使用护照购买优惠票，仅需1500日元，并可在N'EX途经的任何站点下车！但这一优惠仅限从机场开往东京方向，反方向是不享受任何优惠的，详情玩家们可以登录JR东日本的官网查询，网址为http://www.jreast.co.jp/，有中文说明页面，但部分内容需要翻墙才能看到。

乘坐成田特快顺利抵达东京站之后，玩家可能还需要换乘其他线路前往目的地。成田特快与东京站的其他线路是无缝衔接的，玩家并不需要出站就可前往指定的站台。东京站是东京市内最大的转运车站，被誉为东京的“表玄关”，站内月台总数更是全日本第一，汇集在此处的线路多达15条，客流量也相当巨大，站在东京站内看着身边匆匆而过的人潮，都不免会令人有一种头晕目眩的感觉。

东京地铁·JR路线图



▲东京JR电车站点分布图。

在如此错综复杂宛如迷宫一般的地方如何才能准确找到自己要转乘的线路的月台？别担心，只要看颜色跟着走就万事OK！汇集在东京站内的各条线路都以不同的颜色来表示方向，比如前往新宿的中央线是橙红色，前往秋叶原的京滨东北线是天蓝色，前往池袋和涉谷的山手线是绿色，而前往TGS会场所在地海滨幕张的京叶线则是深红色。玩家只需要记住自己的目的地位于哪条线路上，然后跟着颜色提示一路向前就可以抵达相应的月台，绝对不会有迷路的风险。但在此也要先给各位读者打个预防针，那就是东京站简直大得可怕，从一个月台去往另一个月台少说也要15分钟以上的时间，往年小编们下了JR东日本成田特快后走到京叶线更是要花费20分钟以上，说是走断腿也并不为过啊……

来到月台后就等候电车抵达。日本的电车会分为几大类型，分别是：

普通：站站停靠的普通电车，因为每站都会停，所以花费的时间也最长。

快速：部分小车站不停靠的电车，票价与普通电车是一样的。

急行：比快速电车停靠的站数更少。如要乘坐的话，必须在基础票价之外多付一笔“急行电车票价”。

特急：只停靠主要站点的电车，如要乘坐的话，必须在基础票价之外多付一笔“特急电车票价”。

一般玩家选择普通电车和快速电车即可，因为日本的电车除非遇到突发事故否则都是相当准时的，除非实在来不及，否则没必要选择急行或是特急，而且在普通与快速之间更换也无需补差价，免去许多麻烦。

在月台的电子指示牌上都会显示下一班是从哪里开往哪里的什么类型的电车。上文中已经提到过，即便是同一条铁轨上也有可能跑两条不同线路的电车，而且快速电车部分小站点不停，玩家上车前一定要看清楚。有时乘坐普通电车时会遇到电车停靠在某一站点不开了，



▲精算机在每个车站都可以见到，配有日文和英文双语说明。



▲日本的标准电车。


■东京站的夜景。

乘客纷纷下车转乘的情况。这一般是因为普通电车需要为其他快速电车让行（日文写作“待避”），遇到这种情况时，假如玩家的目的地急行电车也可以抵达的话，就可以跟随人流去换乘了。

抵达目的地后，出站前还需要做一件事，那就是补足车票的差价。因为玩家们在JR东日本旅行服务中心购买的车票只是从机场到东京站的，而从东京站到目的地这段车程的费用还没有付。可能有玩家会担心“我自己日语不太好，假如出站时因补票问题和工作人员无法沟通可怎么办？”其实大家大可不必担心，因为每个车站在出口附近都设有补票机（日文写作“精算机”），你只需要将手中的票插入机器后，机器就会自动帮你算出需要补足的差价，并在补款成功后发出新的补好差价的车票。

等到玩家下次出行需要购买车票时，只要在购票机上方的车站地图上找到目的地的站点，每个站点的旁边都有一个数字，这个数字就是到此站点所需的票价，之后点击购票机上相应的票价，并放入钞票即可。日本大多数购票机都接受10、50、100、500日元的硬币以及1000日元甚至更大面额的纸钞，基本不存在需要换零钱的情况。或者也可以先购买一张最便宜的车票上车，抵达目的地后再使用补票机补足差价。

当然了，日本电车的复杂程度绝非几千字就可说清楚的，要不然也不会出现日本人自己都坐错车的情况啦！俗话说得好，实践是验证理论的最好方法，只要亲自到日本体验一把那里的交通，自然而然就会有个大概的了解了。再说了，谁第一次到日本时没坐错过电车呢，哈哈哈哈哈！

P.S.：推荐可以在日本手机上网的玩家下载并安装一款名为“JR东日本 列车运行情报”的APP软件（搜索关键词“日本列车”一般就可以找到），这款软件可以了解到各个班次列车的抵达、晚点等情报，而且还可以为玩家规划行程（比如最省钱的坐法、最快抵达的坐法），相当实用。

日本铁路周游券

这是JR集团仅针对外国旅行者们提供的一种优惠通票，几乎可以乘坐全日本地区所有的JR电车。假如玩家除了参加TGS之余，还打算到日本其他地区逛一逛的话，日本铁路周游券就是个相当实惠的选择。

日本铁路周游券分为三种，分别是连续7天的售价28300日元，连续14天的售价45100日元，连续21天的售价57700日元。另外这种券在日本国内是买不到的，玩家需要在前往日本前先在国内代理商处购买好兑换券（淘宝上就有很多），然后抵达成田机场后在JR东日本旅行服务中心将兑换券更换成正式券。使用日本铁路周游券乘坐JR电车时将不经由闸机口出入，而是走旁边的人工通道，并且需要出示自己的护照。具体使用情况可以咨询日本铁路周游券的代理商，在此就不予累述了。



▲14天的日本铁路周游券。

东京游戏展


■东京幕张国际会展中心。

2015年的东京游戏展预计将于2015年9月17日至9月20日期间在东京幕张国际会展中心举行。众所周知，东京游戏展虽然举行时间长达4天，但前两天是商务洽谈日（又名媒体日），仅限电玩商务相关人士以及媒体相关人士入场。后两天才是公共开放日，一般游客购票后即可进入会场。很明显，媒体日和开放日会场内的人数是绝对无法同日而语的，一般一款大作游戏，在媒体日排队最多1小时也可以玩到了，而到了开放日，很有可能需要排队2、3个小时，有些游戏甚至在开展不到1小时就停止排队了。一天下来可能连3款游戏都玩不上，不免有些得不偿失。那么普通玩家有没有办法在媒体日就进入会场呢？答案是肯定的，只要你有钱，汗。媒体日两天一起的门票售价高达5000日元，一般会在8月上旬就开始在TGS官网接受预定。届时，玩家可以登录TGS官网，先将网站语言选择为简体中文，然后点击菜单“致商务洽谈日的来宾”，再选择“门票（商务洽谈日请事先登录）”完成相关的登录手续，然后在媒体日时持打印出来的点子票、护照、两张名片即可入场。

媒体日的开放时间是10:00～17:00，开放日的开放时间是9:30～17:00，居住在东京市区的玩家可能需要7点半就出门了。先乘坐JR线前往东京站，然后在东京站内换乘京叶线，在目的地站海滨幕张下车即可。一般来说，无论是媒体日还是开放日，都会有大量玩家乘坐京叶线前往TGS，出了车站后跟着大部队人潮前进即可。沿途也会有不少TGS的工作人员为玩家指路，不用担心会出现迷路的情况。从海滨幕张的车站走到东京幕张国际会展中心大约需要10分钟左右的时间。

TGS会场内可以免费领取到说明手册，手册上会有地图详细标明各个参展厂商所在的展区位置，建议玩家们在排队入场时就先熟悉好自己要玩的游戏所在的位置，进场后就直奔目标过去，争取尽快玩上。部分热门游戏由于排队人数太多，为避免玩家做无谓的等待，会派发一种名为“整理券”的票据，按照整理券上所写的时间直接过来就可以玩上。但并不是所有游戏都会派发整理券，具体情况要询问展台的工作人员后才可得知。关于能否拍照和录像，不同的参展厂商也有不同的规定，玩家们可以先看一下周围有没有禁止摄影的LOGO，没有的话就是可以拍照，有的话尽量还是不要拿相机出来了。

另外需要注意的一点是，会场内大多数地方是屏蔽wifi的，这是因为会场内的电子设备众多，屏蔽wifi可避免不必要的干扰，只有在小部分区域才可以使用wifi，这些区域在说明手册的地图上会有标注的。

如何在日本打电话和上网



在日本如何和国内的亲朋好友保持联系是大家都比较关心的一个问题，由于我国的手机运营商众多，电话卡的种类更是多如牛毛，具体情况需要咨询相应的运营商之后才能确定。有些运营商只需要帮你开通国际漫游服务即可，有些则需要预存话费，不能一概而论。还要特别强调的一点是，大家在抵达日本后一定要将手机中的数据漫游选项关掉，否则这个功能会持续运作收费，流量费绝对高的离谱，我们的时雨同学去年去TGS时就因为忘记关掉数据漫游，在短短几天内就被扣了2000多元的话费，堪称是血淋漓的教训啊！

假如玩家能通过QQ、微信等网络联系方式与国内亲友保持联系的话，我个人比较推荐大家购买樱花卡。这是一款由联通公司和日本softbank联手推出的仅限在日本地区使用的高速3G手机上网卡，每张卡内有3G的流量，有限期为激活后的7天，足够满足玩家在日本时的基本联络需求。并且售价也很亲民，大约在120人民币左右，在淘宝上可以搜到很多店铺出售。缺点是无法打电话、发短信和使用谷歌地图（但可以使用高德地图），在电车高速行驶时可能会暂时没有信号，不过总体来说性价比还是相当高的。

东京旅游好去处



来到东京不在附近逛逛实在是浪费了这难得的机会，作为日本的首都，东京周边有着不少有名的风景名胜，比如动画和游戏里的“常客”东京塔。对各位玩家们来说东京的最好去处恐怕就是秋叶原或者新宿吧，像这类充满“宅”气息或者出现在动画游戏里的名景点我们将会在后面进行一次详细的介绍，在这里要为大家介绍的是东京周边的旅游景点，偶尔放下对 ACG 的执念，来享受一下这异国风情也是很不错的。



东京晴空塔
とうきょうスカイツリー

说到东京的高塔，很多人的第一反应就是东京铁塔，其实，东京最高的建筑并非东京铁塔，而是位于东京都墨田区的晴空塔。东京晴空塔建于 2012 年，是目前世界第二高的人工建筑，高 634 米，仅次于阿拉伯联合大公国的哈里发塔 (全长 828 米)，而在全世界的塔式建筑排行里，东京晴空塔则当之无愧地位居第一，比第二名的广州塔高出了 34 米。





■东京晴空塔城。





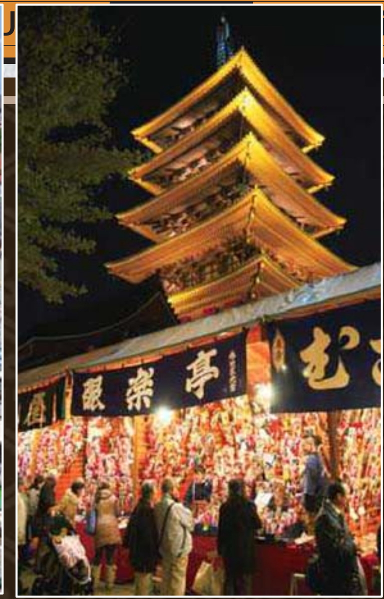
东京晴空塔周边还有其他附属设施，其中包括购物中心“东京晴空塔城”、由柯尼卡美能达经营的多功能型圆顶电影院“柯尼卡美能达天文馆‘天空’in 东京晴空塔城”以及位于附属大楼西侧的“墨田水族馆”。

浅草

あさくさ

浅草位于东京都台东区，是一个仍保留着江户下町氛围的地区。“浅草”不仅是地名，也是对以浅草寺为中心的周边繁华街区的总称。浅草最有名的就是浅草寺，浅草从一千多年前开始就一直是日本的繁华地段，作为当地名胜的浅草寺更是人群的聚集地，在每年的 7 月和 12 月都会开设灯笼花市与羽子板市的活动来吸引各地游客。









除了浅草寺之外，当地还有东本愿寺、浅草观音公园等著名景点，当地的特色小吃种类丰富，当中最为有名的就是人形烧。想要购买特产的话可以到雷门通往浅草寺的仲见世商店街开开眼界。







神乐坂

かぐらざか

神乐坂位于东京都新宿区，是早稻田通从大久保通到外堀通之间长一公里的坡道。神乐坂是日本少见的逆转式单行道，加上从大正时期开始这片地区不断繁荣，被冠以“山之手银座”之称，在当年受尾崎红叶、夏目漱石等文人所喜爱。









石阶小路是神乐坂的魅力之一，在东京周边仍然能保存下这一份在神乐坂的住宅区里有着很多餐厅和料亭，还有着种类繁多的法国咖啡厅与餐馆。在七月份，神乐坂还会举行阿波舞街灯民俗活动。

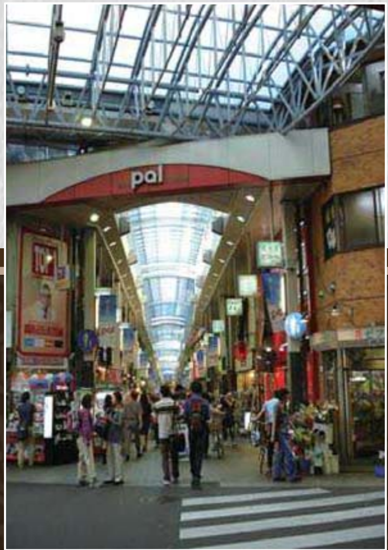
自由之丘
じゆうがおか

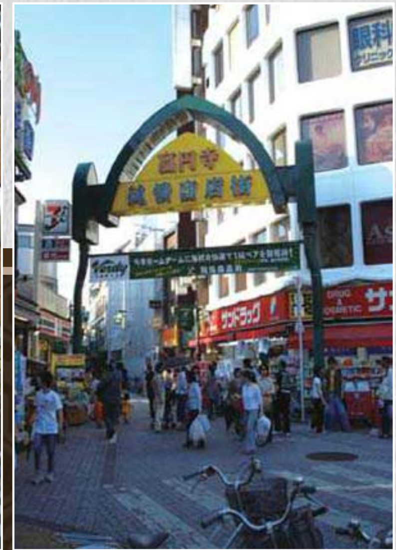
自由之丘位于东京都目黑区，当地人习惯将以自由之丘车站为中心的住宅区与商业区统称为自由之丘。自由之丘的住宅区基本以高级住宅为主，是日本民众们最向往的地区之一。当地的店铺多以小店铺为主，数量众多而且各有特色。当地人气最旺盛的地方便是“甜点森林”，“甜点森林”是甜点的天堂，共有三层楼，内有店铺十多间，对于喜好甜食的玩家来说是一个好去处。





高圆寺
こうえんじ







高原寺位于东京都杉并区，这里是东京都区域内少有的保留了日本七八十年代风格店铺的地区。当地的知名民俗活动有着万人参与的高圆寺阿波舞，随着高圆寺的知名度越来越高，来观看阿波舞的观众已经超过了 120 万人次。

当地还有不少有名的老店，包括天名总本店的“御狩场饼”、吃茶店“TRIANON”、印度东南亚杂货店“元祖仲屋无限堂”以及东京咖啡馆文化的先驱“Yonchome Cafe”等等，对于喜欢光顾老店的游客们来说，是一个不错的好去处。

吉祥寺
きちじょうじ

吉祥寺位于东京都武藏野市以西，吉祥寺曾连续五年被选为东京最受到欢迎的居住地，在吉祥寺车站附近有着种类丰富数量繁多的商店与饮食店，现在也有很多名人入住此地。吉祥寺周边有着安养寺、光专寺、莲乘寺和月窗寺四座寺庙，位于中心的武藏野八幡宫周边区域也因此被称之为“四轩寺”。在当地有着以东京女子大学、武藏野大学等诸多高等学校，这也让吉祥寺成为了东京的“学生之街”之一。

当地最吸引年轻人的，恐怕就是三鹰之森美术馆了，这个美术馆是为世界所熟知的动画巨匠宫崎骏的美术馆，从吉祥寺车站步行不到半个小时的时间即可达到，是当地不可错过的景点之一。







东京都厅

とうきょうとちょうしゃ





东京都厅位于东京都新宿区，该都厅是一座官厅建筑，同时也是东京都政府与议会所在地，还是新宿新都中心最高的一座大楼，高 202 米，共 45 层，而且对游客免费开放，加上靠近新宿的缘故，每天都会吸引很多人来参观。在都厅内的两个展望室来让游客们休息，同时还有纪念品商店来贩卖各种特产。在天气好的时候，都厅里的游客还能看到远处的富士山、东京铁塔、晴空塔等名胜，在位于都市中央的高楼内俯瞰各处美景也不失为一种享受

东京巨蛋

とうきょうドーム

东京巨蛋位于东京都文京区，这是一个能够容纳 4 万 5 千人的多功能体育馆，也是日本第一作巨蛋型球场，许多著名国内外歌手都在此地举办演唱会，在 2011 年，水树奈奈也才曾在这里举办过一场演唱会。

东京巨蛋周边除了比赛场地之外，还有不少娱乐设施，将周边设施与东京巨蛋包括在内，便是一座巨大的主题乐园，名为东京巨蛋城。里面有 LaQua 温泉、东京圆顶饭店、后乐园表演厅以及《周刊少年 JUMP》的商店“JUMP SHOP”





东京美食名店推荐



日本虽然算不上幅员辽阔，在自然资源方面也相对欠缺，但当地人对饮食文化的讲究丝毫不比其他地方的逊色。食材种类的稀缺，迫使人们绞尽脑汁，想方设法地利用有限的山珍海味去创造美食佳肴，另一方面，日本的饮食文化也呈现了日本人的“匠人气质”，对待本职工作也好，对待衣食住行也好，他们都崇尚一种专注投入的精神，讲求把每一件事都做到极致。

在这样一个追求美食文化的国度，我们可以找到不少创造色香味俱全的独特美味的料理店，它们或坐落在繁华的都市闹街中，或深藏在偏僻的窄道小巷里。无论它们在何处，我想如果有机会来到日本一游的话，那些名店都非常值得我们去一趟，为我们的舌尖寻觅可以回味的美食珍馐。

地道拉面

如果要只选一种日本美食来推荐的话，拉面应该就是当仁不让的了。尽管寿司之类的料理也非常有代表性，但是对于外国人而言，最容易接受而且最能毫无保留地享受的料理，还是要首推拉面。无论从价格还是便利性来看，拉面都是不错的选择，况且日本人对待拉面有种特殊的热情，你能从不同的拉面店中品尝到各自独特的风味，性价比高的拉面店更是体验当地风情的好去处。

老字号的拉面店在制作工序上都有着独到的心得，难怪日本人吃拉面都要把汤汁喝得一干二净，不得不说这其中就饱含了他们对制作拉面的料理人的感激之情。连从拉面演变而来的方便面，在日本也被开发出五花八门的种类，方便面的市场被极致细分，可见他们对拉面是多么纠结和钟爱。

九段斑鸠

该店位于千代田区，从九段下车站徒步 10 分钟内可以抵达。虽然一般来说去九段下的游客不会很多，但是为了这家拉面店专程来一趟还是不会令人感到失望的。拉面的汤底尤其重要，而九段斑鸠的汤底同时混入了豚骨和鱼贝类熬出来的浓汤汁，使得猪骨的香味更加浓郁，且不会带出腥味，因此也叫做“W Soup”(Double Soup)。据称店主曾经在拉面电视比赛节目中得过优胜冠军，因此慕名而来的食客不少，想来这里尝鲜的朋友得做好排队的准备哦。



■煮玉子拉面

无敌家

位于池袋的无敌家，首推的拉面是“本丸面”，表面上看有些油腻，因为这是非常正宗的猪骨拉面。用日本产的猪骨以大火熬制 16 小时，配以猪背部分的脂肪，就浓缩出了稍显白浊的浓汤，再辅以酱油调味。即便如此，这样的猪骨汤入口却不觉油腻，取而代之的是浓郁的猪骨香味，而加厚份量的叉烧肉，以及嫩滑的半熟蛋，更是这碗拉面的点睛之笔。



■本丸面

なんつッ亭

位于品川的这家店附近连着有 7 家拉面馆，其中的这一家的店名取自“なんつって”的谐音，也就是我们经常会听到日本人开玩笑之后跟着会说的话，所以被叫做“玩笑亭”。自 1997 年开业至今的本店，保留了店主从熊本县拉面继承而来的特色，在浑浊的猪骨汤中，我们可以看到黑色的香油。这些香油就是玩笑亭独创的秘方，炸过大蒜的芝麻油使得面汤显出发亮的黑色，因此这家的拉面又被称作“黑油拉面”。这里的猪骨汤同样是浓而不腻，不过黑油的香味不一定适合每个人的口味。想要尝试一下黑油的朋友不妨到品川或者池袋找到这家“玩笑亭”。



■和风猪骨沾面



■赤麻油拉面



■黑油拉面

一风堂



博多一风堂不仅在日本，而且在海外也都有着不少分店（包括中国），由于一风堂的国际化，就算想在日本寻找原味的一风堂拉面，在某些店内也能够看到中文的菜单，非常贴心。这里的拉面从“白丸”、“赤丸”到辣味应有尽有，不同程度的调味能够满足清淡和重口味的各种食客，而汤味和面条的份量，都可以依据客人的喜好自行增减。如果只吃拉面还不满足，在一风堂拉面店也能够找到煎饺、盖浇饭之类的料理，选择相当丰富。



◀在六本木的一风堂，店内装潢新旧结合，古朴而现代。

吃饱喝足

我们说到吃饭，那就一定要米饭下肚，好把胃撑得满满的。但是在日本，如果不是跟着大叔们吃牛肉盖浇饭，恐怕想要物美价廉地饱餐一顿也不太容易。毕竟日式餐馆讲求视觉嗅觉味觉的精致感受，看着漂亮尝着新鲜，却也可能食不果腹。不过既然入乡了，自然也要随俗，下面就来看看东京等地可以找到的一些高性价比店吧。

元祖寿司

寿司无疑是日本料理的代名词之一，如果在东京来到新宿的话，可以尝试一下元祖寿司新宿西口店。这是一间回转寿司店，每盘两个寿司最低只需130日元，换算过来一只寿司大概4块钱人民币，60种以上的寿司任君选择。如果专门挑最低价格的来吃，吃撑了大概也不会花掉太多预算哦。





▲这间店在盘子上面贴了一整圈的价格，客人不必对照碟子就能知道吃了多少钱。

驹形どぜう

简单而言，在这家店里我们可以品尝到一种用泥鳅（ドジョウ）煮出来的火锅料理。泥鳅火锅名店“驹形どぜう”的初代当家觉得泥鳅要用“四”个假名来写，有些不吉利，而且从店门的幕帘长度来看不够写四个字，于是就用了近似的三个假名来命名。后来其他泥鳅火锅店也纷纷效仿，所以这个料理的名字实际上还是要用原来的四字读音。这家有着两百多年历史的老店，除了浅草的本店，还有一家位于涉谷。

泥鳅火锅的泥鳅，首先会浸在酒里喂醉，然后用甜味噌制成的味噌汤来煮熟，再放进特殊的酱汁中焖煮，揭开锅盖后，用葱花点缀。这是最传统的一味料理，也就是“どぜう锅”。



■どぜう锅

除此之外，在“驹形どぜう”还能吃到“柳川锅”和“どぜう汁”。どぜう汁就是用最小的泥鳅熬出来的浓汤，材料中的酒、味噌和牛蒡都必不可少，边吃泥鳅锅的同时喝上几口，又或者可以用来就饭吃。至于所谓的柳川，就是用来煮“柳川锅”这道菜的土锅。相传这是由日本九州的柳川地区的人们，从朝鲜那边学过来的一种料理方式。将牛蒡切丝后放在去骨并排的泥鳅之上，底下是浓味的汤汁。煮好揭盖的瞬间，浇上新鲜的鸡蛋，入口鲜甜滑溜，滋味难挡。吃这道料理的话，据说最好是留下一点点汤汁不要喝光，大概是想表示自己非常享受满足了吧。还有人说，牛蒡和青葱根深蒂固，在柳川锅中多吃这些食材，也代表了人们对于家业稳固的期盼。



■柳川锅



■どぜう汁

葵丸进

不管是各种奇怪的蔬菜还是鱼虾海鲜，只要蘸了鸡蛋浆粉油炸，都能成为日本美食中的“天妇罗”。在浅草寺南边许多餐饮店之中，这间两层楼的葵丸进就是专门烹调天妇罗的老店。据说半个多世纪以来，葵丸进都沿用着江户前的料理手法，以麻油来炸成天妇罗。天妇罗套餐价格稍贵，但午间来吃饭的话会有优惠价格。如果点了定食，服务员端上来的大碗小碗可能会让人有些无从下手，这时不妨请教一下身边的服务员哦。



■浇上酱油的大碗天妇罗盖饭

割烹 中岛





“割烹”其实就是把食材切开，然后拿去用火煮，代指料理，同时也是怀石料理、会席料理和精进料理这些高级料理的代称。在日本许多地方可以看到店名用这个词开头的餐厅，一般也都是比较高级。位于新宿的“割烹 中岛”有着米其林一星的评价，而且在中午时分过去的话，可以享受到非常便宜的午餐，其他时段则要贵上 5 倍，所以来客也不少。只不过这些廉价午餐清一色地都是采用沙丁鱼作为食材，但 1000 日元还不到就能尝试到大厨的优秀手艺，还是值得专程来一趟。





这家餐厅设在地下楼层，空间不大。顺带一提，跟围坐在一起预先点菜的“料亭”不同的是，在割烹的餐厅里，客人并排坐着，面对着厨师，能够看到大厨精湛的刀工，想吃什么厨师就可以立即动手为你服务，无论是收费还是服务都确实非常高档。

千叶名产

千叶县盛产“伊势海老”，也就是日本龙虾，多年来在这里的产量都稳居日本全国前列。而千叶南房总市产出的龙虾比起其他地域，由于生息在较浅的水域，看起来颜色会比较黑。得益于丰富的自然饵料，这里的龙虾肉质还特别甜美，焗饭、刺身、烘烤皆宜。

到了 8 月，千叶县的房州地区会优先解禁休捕，最重要的是，这里捕捞到的龙虾大都不会流转到筑地之类的海鲜胜地，基本上都是在当地的旅馆、酒店、民宿和餐店就被消费掉了。而为了扩大知名度，当地人还把这里的伊势龙虾命名为“房州龙虾”。虽然跟幕张还是有一定的距离，但是来到千叶又适逢龙虾解禁的话，也不妨寻访一下领先全国的龙虾圣地，一尝伊势龙虾鲜甜爽口的肉质哦。



甜点手信

作为手信，甜品零食可以说是人见人爱，同时也是省时省力的最佳选项。日本的饮食文化中，和果子就占了相当大的分量，也被称作“日本饮食文化之花”。根据时令，日本人把和果子当作料理长卷中的画笔，绘就一幅幅四季变换的图景。手工制作的和果子极其讲究匠人手艺，而且往往还用俳句、典故、自然美景等命名，单单是看着它们的名字，就能想象出其背后的心思，我们甚至可以单纯地把和果子的成品当作是艺术品来鉴赏。

值得一提的是，跟不少日本名产一样，许多和果子的品种都是从中国传入日本，并在日本发扬光大，但在中国却没有继承下来。而跟我们现在吃到的中式甜点不太一样的是，有不少和果子甜度都偏高，又或者是难以用言语描述的又甜又咸，虽然味道别具一格，但是多吃几个也比较容易发腻。

东京ばな奈

近年流行的手信品牌“东京ばな奈”(TOKYO BANANA)，其招牌产品是长着一副香蕉模样的条状夹心蛋糕，此外还有夹心饼干、年轮蛋糕等甜品。只要稍微留意一下，在机场都能找到，因此也是来到东京旅游的热门手信。包装上面通常会写着一句调皮有趣的口号“見いつけたっ”(找到你了)，好像顾客一直在找这根香蕉一样……

东京香蕉不仅包装精美，而且在蛋糕的设计上也是别出心裁，除了在夹心灌入各种口味的奶油之外，在蛋糕外层还会做出不同的主题。比如豹纹、长颈鹿纹、猫尾纹，而在东京晴空塔刚开放的期间，还推出了两款限定版。如此可爱的蛋糕用来送给女生的话应该会从舌头甜到心里吧！







雷おこし



おこし（粔籹）是一种用蒸过的米来煎成蓬松状的松脆米饼，通常还会混合砂糖、花生等制成，非常香脆可口。这种食品在唐朝从中国传到了日本，所以在中国其实也能吃到类似的零食，比如我们通常说的“米通”。而所谓的“雷**おこし**”，则是发源自江户时代浅草雷门附近摆摊的露天商家，经过发展演变，如今已经成为了浅草的一种特产。

而以雷**おこし**闻名的老店，则是“常盘堂”。常盘堂创立至今已有 250 余年，在保持着江户老风味的同时，也研制了各种新奇口味的**おこし**，从传统的原味到抹茶、焦糖、巧克力应有尽有。这家店精选了日本各地生产的原材料，包括新潟的饼米、千叶的花生、阿波德岛的砂糖、冲绳的黑糖、京都的宇治抹茶，可谓百里挑一，精益求精。而除了传统口感的**おこし**，常盘堂还结合西洋风的食材，制成了由炼乳包裹着杏仁、花生、黑豆的**チュララ**，口感松软，也是相当有人气。





人形烧

乘着明治初期文明开化的浪潮，日本人把传统的豆馅儿塞进长崎的卡斯提拉蛋糕中，烘培出了“人形烧”这种特色甜点。人形烧的名称源于日本桥人形町，大正时代制作人形烧的职人在贩卖人形烧的时候，又以浅草名胜雷门和五重塔为主题，因此当时的人形烧也被称作“名所烧”。

随着时代的演变，人形烧的外观也在改头换面，从文乐人偶、七福神的人脸到战争年代的大炮、战车，再到如今设计精美的图案花纹和卡通形象，小小的人形烧，竟然也见证着历史的发展。据说人形烧在刚出炉的时候风味绝佳，而且最好是当天就吃掉，否则味道就要逊色许多。顺带一提，作为手信的话，常盘堂的人形烧也是一种不错的选择。



ROYCE'

来自北海道札幌的品牌，ROYCE' 于 1983 年创业，以生产含水量极高的巧克力而闻名，其含水量达到了 18%，比一般的巧克力要高出一倍。这种巧克力原材料使用了北海道产的生奶油，当天挤出的牛奶，当天就被加工成奶油，第二天就生产变成巧克力，非常新鲜。除了原味巧克力外，该品牌每月还会有新的限定口味推出，从普通的水果味到白兰地、栗子、抹茶等等都有，作为手信也有一定的纪念价值。



另外要推荐的 ROYCE' 薯片也是有着巧克力味道的品种，喜欢甜腻的朋友可以选择黑巧克力、白巧克力口味，焦糖口味则偏淡一些。国内的话要到香港或者上海才有专卖店。在机场的话，两种巧克力口味一大盒也只要 1000 多日元，吃惯了咸味薯片的朋友可以尝尝这种北海道特产哦，而且不必担心会是转基因马铃薯。



▶巧克力味道的薯片。

梅园甜品



百年老店梅园是专门制作日式甜品的小吃店，初次来到东京必定要到浅草寺，而顺道也可以去附近的梅园品尝老字号的甜点。满满的一碗汤圆、抹茶雪糕、红豆等等组成的甜品非常精致。如此赏心悦目，令人食指大动的小吃，也不过 700 日元左右，而除了在门店点餐之外，当然也可以买些梅园手信带走。

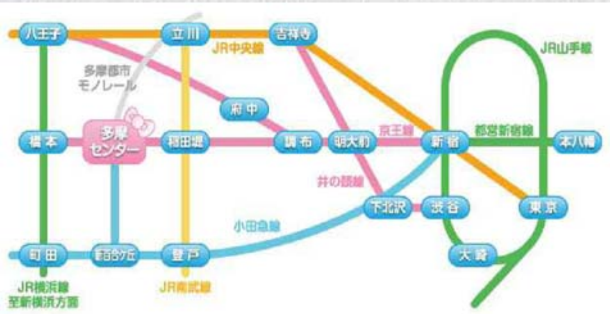


软软冰的东京周边旅游指导

Hello Kitty 的梦幻世界

三丽欧彩虹公园

软软冰推荐指数：★★★☆☆
地理位置：东京都多摩市落合1-31 (9:30 ~ 17:00 休馆日除外)
交通：从新宿站出发乘坐京王线特急桥本行 约29分 「京王多摩センタ-」站下车
消费预算：门票2000日元＋饮食1500日元
官网：http://www.puroland.jp



位于东京多摩的三丽欧彩虹公园可以说是Hello Kitty迷朝圣的最佳地点！

除了Kitty猫之外，这个公园汇集了三丽欧的人气卡通形象、My melody（美乐蒂）、Litte Twin Star（双子星）Cinnamoroll（大耳狗）等等，分别有相对应的主题专区。

相信小伙伴们对于这只没有嘴、头上总是带着蝴蝶结的小猫一定不陌生。她就是日本三丽欧公司所创造的著名卡通形象——Hello Kitty（中文又叫：凯蒂猫）。Hello Kitty诞生于1974年11月1日，是全世界最广为人知的猫之一。她的形象遍布了除了烟和枪支以外的各类产品，老少皆宜大小通吃，受到全世界各地的人民的喜爱。

整个乐园地下有两层，地上有四层，总占地21000平方米。进入大门直走向下一段楼梯，就能看到一个犹如童话般的世界。中间的一个巨大的树是整个乐园的中心。沿着楼梯走上去，树的最顶部不时传来悦耳的钟声，原来顶部特别设置有一个幸福之钟，情侣一起敲的话会被kitty之神保佑变得更加幸福。但是，一个人去的话，跟谁敲啊
(╯゜□゜)╯︵┻━┻


■公主Hello Kitty和三丽欧彩虹公园可爱的员工。

进入Hello Kitty专区，映入眼帘的是一个纯白色外观的梦幻房屋，内部摆设十分豪华。在最后一间屋子我和kitty拥抱合影了一张。根据kitty的手臂力量，我隐约觉得里面是个抠脚大汉o(╯□╰)o

乐园里的Festival plaze是全球最大的三丽欧礼品专卖店，里面销售的东西从点心、文具到家店、奢侈品应有尽有，女孩子进去根本把持不住。如果不是钱包不争气，我已经把这些全部抱回家了！

饿了的话一定要到乐园里的餐厅品尝一下特色食物。这家位于乐园2层的自助餐厅，特别设计成了木偶的机械世界，传送带上各种食物循环传送，由客人挑选。上面的人偶也配合


▲Hello kitty的女王宝座。



▲三丽欧彩虹乐园正门。


▲三丽欧彩虹公园地上1层。


▲软软冰和Hello Kitty拥抱。


▲机械木偶风格的自助餐厅。

着餐厅的背景音乐不停地摆出各种动作。

食物的萌度果然让人不忍下口。不仅是点心，连寿司都印有 Hello Kitty 的图案。

逛了一大圈准备回去的时候，正好是官方每天固定的舞台表演时间，我立马抓住时机和 coser 们拍了一张合影。被这么多萌妹子包围的感觉就是：倍儿爽！

三丽鸥彩虹公园的内部设施相对其他主题公园来说，没有很刺激的项目，但胜在温馨梦幻。如果不想跟很多人挤来挤去，悠闲地约会度假，买很萌的东西讨女孩子欢心，那就不妨逛逛三丽欧彩虹公园。当然，我推荐的前提是首先你要有个女朋友。



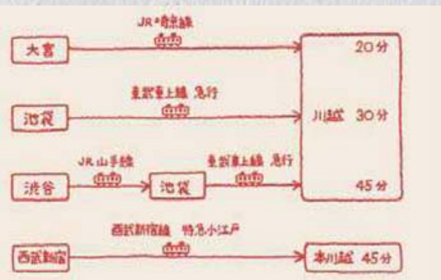
▲Hello Kitty的梦幻房屋。



▲Hello kitty造型的甜点。

江户风情满溢、《元气少女缘结神》原场景地——川越市

软软冰推荐指数：★★★★☆



川越位于东京都相邻的琦玉县，是一个保留着日本江户时代风情的小镇，享有“小江户”的美誉，同时川越市还是少女向动画《元气少女结缘神》的原场景地。

走在川越市的主街道上，偶尔看见穿着和服木屐的人走过，会有一种置身古代的穿越感。这里的建筑都被统一规划为江户时代的模样。比如邮局也跟一般的邮局外观不同，也被设计成了当地古建筑的外观。

作为动画的原场景地，随处也能发现《元气少女缘结神》的印记。比方说印有动画形象的自动贩卖机和挂在店前的签名海报等。

动画里女主人公上学的街景，除了店名基本都得到了很好的还原。

还有在动画第三话出现的りそな (risona) 銀行，男主角巴卫从这上空飞过。

同样在第三话出现的，女主角奈奈生经常去的一家甜品店，而现实里是一个卖鳗鱼饭的地方。鳗鱼在日本是比较高级的食材，价格与其他鱼类相比昂贵，但依然阻挡不了日本人对鳗鱼饭的喜爱。不过自从来日本我一次也没吃，倒不是因为贵，而是我不喜欢鳗鱼的味道（ＴoＴ）

川越市的地标建筑物是一个钟楼，名字是「时の钟」(时之钟)。这个钟塔建造于 1627 年，但是在 1983 年被火烧坏了，于江户时期重新建造。因为灯塔是木质，不是很牢固，因此游客并不能登塔。《元气少女结缘神》的一张经典封面的场景就在这里，立马抓紧机会拍拍拍！

在主街道搭乘巴士坐几站下车，就来到了川越冰川神社。这里是《元气少女结缘神》里变成土地神之后奈奈生的居住地。这个神社在三次元里作为结婚仪式的举办地非常有人气，平日里也是人来人往，与动漫中的冷冷清清截然相反。

这里贩卖的冰川神社的姻缘符，据说日本最灵验的结缘符，带上后能保佑自己遇到好姻缘。如展翅的蝴蝶一样的造型也十分别致，每天限量 20 个。我其实是冲着这个护符去的，不过到了已经全部卖光了。看来如果不是第一批到神社还真是买不到。

比起大家耳熟能详的秋叶原等观光景点，川越非常适合想要体验日本传统文化的小伙伴来游玩。特别是每年 10 月份的川越祭，各种小吃店设立在街道两边，捞金鱼卖面具套娃娃，应有尽有。走在石板路上，慢慢体味江户时代的风情，还可以看到动漫人物曾出现过的风景，是不是超级赞呢！



■冰川神社的超级灵验的姻缘符。



■设计十分复古的川越观光巴士。



■保留古建筑造型的川越邮局。



■时之钟。



全宇宙第一家"绝对领域"过膝袜专卖店



软软冰推荐指数：★★★★★
地理位置：东京都千代田区外神田3-2-13桥爪ビル2楼
交通路线：JR线秋叶原站步行10分钟。
营业时间：平日10:30～19:00，周末10:30～20:00，全年无休。
消费预算：每双袜子300到2000日元不等，多买优惠。
官网：http://zettairyoiki.shop-pro.jp



"宅之圣地"秋叶原除了萌死人不偿命的女仆店，巨幅的动漫美少女海报，琳琅满目的电器，深入到主干道里面的小巷，你可能会发现一些超级有趣的隐蔽的小店。

我最最推荐的就是这家号称全宇宙，不对，全世界第一家的过膝袜专卖店——"绝对领域"。

从秋叶原的主干道"中央通"大街的softmap1号店向里走，经过二手动漫店Mandarake最强店铺再直走一分钟，就是这家"绝对领域"专卖店所在了。因为店铺是在2楼，所以一不留神就容易错过招牌。抬头看的话会发现楼上有一只穿着女仆装的迷之熊猫。

说到"绝对领域"，这个词最早来源于《新世纪福音战士》，指的是人内心的心理屏障"心之壁"。但如此正统的词不知何时起，被引申为女孩子穿过膝袜和短裙之间大腿露出的若隐若现的空间，让无数男生为之着迷不能自拔。

当然这个店名字已经完全暴露店主的"恶"趣味，我缓步登上2楼已经做好了店主是个死宅肥的心理准备，没想到进门打招呼的竟然是穿着过膝袜的激萌妹子和一个帅哥。

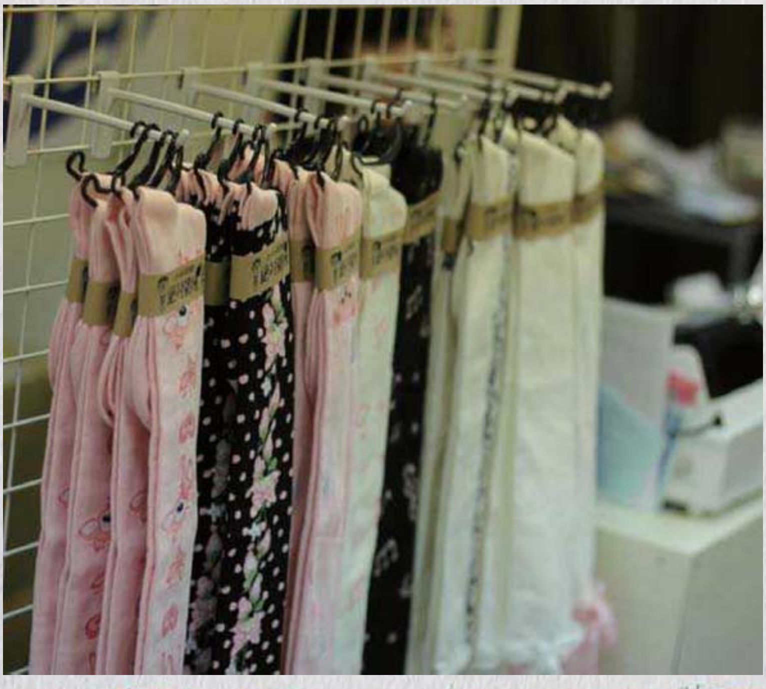
透过聊天，我得知这位帅哥就是店主！而且店主不止一个，是两个男生合办的！为什么我从里面感受到了深深的基情。'

可能看我长得萌（其实也许只是人家热情），店主详细地为我介绍了店内的情况。店铺是从今年的2月8日开业，选择这一天是因为2和8连在一起的日语谐音是「ニ－ハイ」，也就是过膝袜的节日。

店内目前有上百种不同款式的过膝袜，基本款的黑丝，白丝，还有进化版条纹，圆点，变色，更有可以搭配lo装得水果，小动物的全彩款。最最特别的就是和画师联合打造的原创印花系列，绝对是在别的地方买不到的。

店内根据款式分区，多买多优惠。作为一个袜子控，真是挑的眼花缭乱，买到手软。"绝对领域"专卖店还有专属的会员卡，只要达到一定积分就可以升级卡片，帅哥店长介绍说达到最高等级则可以享受由本店为你设计打造全世界专属于你的过膝袜，由绘师根据你的要求或特别绘制图案，想想就有点小激动啊，还不买买买。

女生的购物欲可以被满足，男生可以去买袜子做礼物，这样的好地方，我当然不会保留，强烈推荐给去秋叶原玩耍的小伙伴！





▶腿环等大腿饰品。



▶画师设计独家原创系列的袜子最受欢迎。

狩猎的奇幻世界

怪物猎人10周年展


■会展所在大楼。


■大楼里随处可见的MH宣传海报。









软软冰推荐指数：★★★★★
地理位置：东京都涉谷区涉谷2-21-1 涉谷ヒカエ 9楼
交通路线：JR线涉谷站步行十分钟。
营业时间：2014年8月2~8月31日、2015年1月23日~5月10日　11:00~19:00（最终入场为18:30）
消费预算：主题餐厅的平均消费约2400日元，入店额外有1500日元的入场费。
官网：http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/10th/event/



《怪物猎人》系列”游戏可以毫不夸张地被称为地球人都知道的经典动作类游戏。样式繁多的武器，造型独特的套装，凶猛彪悍的怪物，和伙伴们联机狩猎让你过足猎人的瘾。正值怪物猎人系列十周年，CAPCOM不仅和多个厂家合作推出大量超人气的周边之外，也举办了丰富有趣的线下活动。其中最受“老”猎人们关注的就是怪物猎人 10 周年纪念展。

位于 JR 涩谷车站旁的 hikarie 大楼是这次怪物猎人会展的主要战场。

从 2004 年 CAPCOM 推出的 PS2 平台第一代怪物猎人游戏开始，至 2013 年发行的 MH4 为止，CAPCOM 已经在各个游戏平台发售了约 11 款的怪物猎人系列游戏，在 2014 年正式宣布推出网络版怪物猎人（MH Online）。

日本的动漫游戏展会内容都十分丰富。不仅会将历年发售的周边集合一堂，还有很多限定商品和非卖品展示。在这次怪物猎人十周年展会上官方放出了各种珍贵原画，还有游戏中尚未公开的概念武器模型，以及每张地图的取景地。真是万万想不到，遗迹平原的取景地是在中国的新疆，壮哉我大天朝 (>w<)。

会场中 1:1 制作的各种怪物模型绝对是展会的亮点，MH4 中的代表怪物：黑蚀龙，以及各作中的人气怪物：雌火龙、电龙等纷纷出场。场内灯光配合着呼啸的龙鸣闪烁，细致逼真的模型制作，瞬间将参观的粉丝带入游戏的世界，此情此景，猎人之魂开始熊熊燃烧起来了！

狩猎疲惫了，来尝尝主题餐厅的各种高还原的食物吧！鬼人药剂以及回复药作为饮品，火龙肉作为主食，绘有艾鲁猫的布丁则是饭后的甜点。简直是视觉和味觉的双重享受。好吃的在前我就不多说了，想吃的话不妨趁着假期来日本玩一圈哦。


■鬼人药剂。


■火龙肉排。


■艾鲁猫布丁。

位于富士山脚下的秘密基地

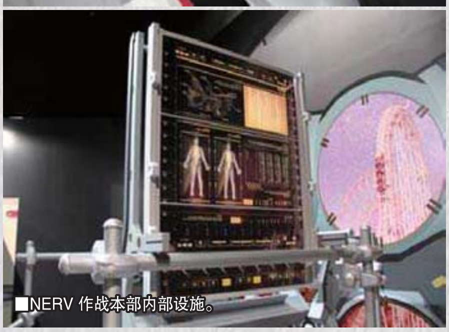
日本富士急EVA主题公园

软软冰推荐指数：★★★★☆
地理位置：山梨県富士吉田市新西原5-6-1富士急游乐园
交通路线：电车或高速巴士（直达）
营业时间：平日9:00 – 17:00，休息日20:00
消费预算：入园费1400日元（部分游戏设施有额外费用）
官网：https://www.fujiq.jp/index.html



新世纪福音战士（简称EVA），1995年首播，全集共26话。尽管距今已有将近20年，但在很多动画爱好者心目中它是永远不可超越的经典之作，在动画的历史里也有着举足轻重的地位。


■插入栓驾驶舱的搭乘体验。


■NERV 作战本部内部设施。

在位于富士山脚下的富士急乐园，是一个以超刺激项目著称的游乐园，当然我要给大家介绍的不是过山车和鬼屋，而是全世界最大的新世纪福音战士主题馆。在富士急乐园进园走不到5分钟，就可以在左手边看到一个紫色的建筑。那就是NERV本部主题公园。其主题是'第二次计划已经完成'，内部装潢完全还原了EVA动画中NERV本部的构造，从工作室、走廊到格纳库，一应俱全，细节堪称完美。

NERV本部主题乐园所在的建筑原本是一栋棕色的射击游戏馆。在2010年的夏天这里被改造涂装成了初号机风格的EVA World，吸引了全世界各地的爱好者前来朝圣。

馆内的整体代入感非常强，每一个房间都力求还原动画的世界观。灯光略微昏暗，营造出一种淡淡的紧张感，初号机的展示区，你会惊喜地发现1:1大小的头部，灯光配合着音乐剧情不停变换，机体两侧还会喷发烟雾，完全再现了初号机彻底暴走的状态，让参观者仿佛身临其境，不由自主地紧张起来。

参观完初号机之后，是动画场景的背景墙，可以和EVA里的人物一起拍照合影留念。虽然只是纸做的平面人物形象，但能和心爱的角色一起拍照，还有什么不满足的呢?


▲暴走的机体。

现场布置了“八岛作战计画”会议、假扮莉莉丝、像初号机一样撕开绝对领域等等，让粉丝全方位体验EVA的世界。

场馆的最后是商品贩售区，这里有在别的地方买不到的珍藏版的原画和限定产品，荷包真是要大出血拉！不过如果买一点带回国送给喜欢EVA的小伙伴一定会高兴疯吧。


■你在干什么啦！


■与渚薰一起弹琴的软软冰。



■房间内部。



误入童话里的奇妙仙境

“爱丽丝的舞蹈之国”主题餐厅

软软冰推荐指数：★★★★☆
地理位置：涉谷区宇田川町16番9号ZERO GATE地下一层，
交通路线：JR线涉谷站步行五分钟。
营业时间：店内全年无休，有95个座位，中午11点至下午4点供应午餐，晚5点至11点半供应晚餐。
消费预算：午餐的平均消费约800日元,晚餐平均消费约3800日元，此外入店额外有500日元（30 RMB）的入场费。
官网：http://www.alice-restaurant.com



巨大奢华的吊灯、反向的时钟菜单、旋转木马般的坐席、神秘的镜面墙壁、兔子造型的意大利面、烟花绽放的鸡尾酒，欢迎跟软软冰一起来到舞动的爱丽丝的奇妙仙境。

日本有许多风格迥异的主题主题餐厅，吸血鬼，监狱，教师，鬼屋等等，这家爱丽丝主题餐厅以极尽梦幻的环境出名，不仅在东京有多家连锁，在关西大阪也有店铺。每家分店的名字和装潢也各有不同，“迷宫の国のアリス”（爱丽丝的迷宫王国）、“绘本の国のアリス”（爱丽丝的绘本之国）、“魔法の国のアリス”（爱丽丝的魔法王国）“舞踏の国のアリス”（爱丽丝的舞蹈之国）。我为大家介绍的这家就是位于涩谷的“爱丽丝的舞蹈之国”分店。

既然叫做爱丽丝，餐厅自然是以“爱丽丝梦游仙境”为主题。为了迎合故事的设定，餐厅的入口是黑白格子铺成的长长的阶梯，仿佛穿过时间静止的走廊，忠实于白心皇后守卫会在拐角迎接你进入爱丽丝的梦幻国度。

坐在餐厅的沙发上，抬头环顾四周，处处都让人有一种置身于仙境的错觉。微笑着端着餐盘的服务员穿着蓝白色的爱丽丝女仆装，如一个个精灵穿梭于迷离的灯影与美食的香气之间。

最引人注目的应该是位于餐厅中央的“豪华旋转木马包厢”，巨大的穹顶上挂满了如宝石般璀璨的灯火，美轮美奂，奢华至极。

紧挨着“旋转木马”两侧的是“笑脸猫的舞池”和“Wonderland 舞会”，深色的壁画与点点灯光令这里充满了神秘的气息。

菜品的样貌也是妙趣横生，不仅能尝到芝香满溢的“笑脸猫的尾巴”，还有一脸呆萌、略有点碎碎念的“仙境白兔”——萌到你会不忍心下筷的！

让人惊喜连连的是别出心裁的原创饮品了。深藏在绿色奶茶中的莹莹灯火，充满甜蜜的忐忑，含上一口“绿野仙踪”，却无法用言语表达



出味觉的欢愉。点一杯名叫“不是节日也要庆祝”的无酒精鸡尾酒，就能惊喜地看到爱丽丝女仆为你在杯口点燃绚烂的焰火。

愉快的时光总是过得很快，这家餐厅的时间限制是 2 小时。吃饱喝足就差不多到了该离开的时候了。光是坐在餐厅里就足够幸福了，接下来我的目标就是去遍所有的分店，制霸所有菜单，是不是很贪心 \(^o^)/~







ACG 圣地巡礼指南

圣地巡礼须知

※ 请各位动漫迷进行负责任的旅行，因为动漫作品中的大多数场景并不是观光景点，所以在住宅区巡礼的时候请保持安静，若拍摄私有住宅照片的话，请用马赛克对其住宅信息进行覆盖。尽可能避免出现多人集体行动，大声喧哗或者在原景地进行 COSPLAY 活动，以免给周围居民带去不必要的困扰。



※ 由于日本对于学校的管理十分严格，所以各位在对女校或小学这样的场景进行巡礼的时候，除非得到了管理人员的许可，否则请不要任意闯入，以免给校方造成困扰，也避免让自身遇到一些不必要的麻烦。

※ 请勿在巡礼地点进行涂鸦，或做一些破坏当地环境的行为，由于日本街道上垃圾桶很少，所以请将自己的垃圾自行带走，不要随意丢弃。一般在车站这样的场所会有大型的垃圾回收站，请将垃圾分类处理后放入指定的垃圾桶内。

※ 如果想在日本的街道上拍摄 COSPLAY 作品的话，需要向街道的管理单位申请许可，并缴纳一定的费用后才可以进行拍摄。如果直接在街道上拍摄的话，会被管理人员教训并收取罚款，如果发生这样的事情就不好了。

※ 如果在未经过对方同意的情况下拍摄以对方人像为主的照片，这样的行为在日本是不允许的，特别是无端拍摄女学生（水手服什么你们懂得）照片，在日本会被警方当做“痴汉“进行处理。

圣地巡礼携带物品

※ 动画作品截图：将作品的动画截图提前截取好，并保存到手机或平板电脑中，这样可以方便巡礼者在找到原景地的时候将画面调取出现，并拍摄“还原“照片。如果对景色处于未知状态，建议查找资料并选择相对应的作品前往巡礼地点。

※ 日本电车换乘 APP：由于日本铁路交通十分发达，所以这样的换乘 APP 一定必不可少，而且可以根据抵达时间，换乘次数，价格进行搜索。日本的电车和地铁抵达的时间十分准确，所以按照 APP 进行查询即可准确知道到达地点的时间，以方便安排巡礼时间。

※ 详细地图：由于圣地巡礼的大多数地点并不是旅游风光区，所以普通的地图基本上没有办法满足巡礼者。一般在车站的售票处可以找到当地周边区域的详细地图，而像秩父这样的城市，还会贴心地提供巡礼地图供前来巡礼的动漫迷使用，所以大家到达地点的时候先不要急着去寻找原景地，找一找车站售票处周围有没有详细的区域地图，有了地图一切都会变得十分便利。

※ 特价周游券：日本除了正常车票之外还会发售一种 2-3 日的区间周游券，利用这种车票，可以无限次地乘坐指定车辆往返，以及区域内的其它交通工具等等，所以出发前一定要仔细查询一下当地是否有特价周游券，这样不仅可以免去重复购买车票的麻烦，也可以大量地节省现金。（PS：周游券一般是一张长方形的车票，请注意不要弄丢它，因为没有办法补票。）

※ 电源转换插头：日本的电源是 110V，电插板没有第三个插口，所有的插孔均为两口插孔。所以国内的三孔插头拿过去是无法使用的，请大家一定要准备电源转换头，不然过去以后所有的电子设备都没电的话，可就称不上一场愉快的旅行了。



东京都内圣地巡礼区域相关

秋叶原

提到东京 2 次元的话，所有人的第一印象一定是传说中的那条电气街：秋叶原。这个位于东京千代田区的街道，已经在全球所有二次元宅的心中根深蒂固。二战之后，秋叶原这里曾经是贩卖电器的黑市，随着聚集的人群越来越多和相关法案的公布，这里正式成为了一条在世界上屈指可数的电器街。随着整条街的发展，越来越多的玩具店，女仆咖啡店在这里聚集，变成了今天这独一无二的“宅街”。

爱好天国 ホビ－天国

Hobbytengoku

从秋叶原中央站口出来步行 1 分钟左右就能看到这家店，无论是店铺周围的路边摊位，还是店内商品的摆放都散发着一股“宅气”。店铺 1 层是动漫周边产品和格子铺，有很多“宝物”就存放在店内的格子中，虽然是中古物品，但是无论是价格还是品相都说得过去，所以在这里可以轻松淘到意想不到的“宝物”。不过要注意的是，有些手办在这里是没有盒子的，所以盒控的阿宅们要考虑清楚以后再出手，店铺 2 层与 3 层主要贩卖模型与娃娃，所以大家可以根据自己的需求进行购买。顺便说一下，由于这家店铺马上就要搬到隔壁一条街的新店，所以目前暂停营业到 11 月份，等到了 11 月新店就会变成 8 层楼的大型店铺了。



地址：东京都千代田区外神田 1–18–20
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，由电器街口出来，步行 1 分钟即可到达。
电话：03–5295–8160
营业时间：平日 11：00–20:00；周六、周日、祝日 10:00–20:00
网址：http://www.volks.co.jp/jp/hobbytengoku/top.html/

寿屋 コトブキ屋

KOTOBUKIYA

提到寿屋，想必各位都不会陌生，这所前身在立川市成立的老牌玩具店，在宅圈里也算是赫赫有名。目前寿屋在东京和大阪共有 4 家店，而在秋叶原的店则十分大气。店铺 1 层主要贩卖京阿尼和怪物猎人，以及热门动漫相关的东西，还有就是秋叶原当地的土特产（其实就是普通点心加上秋叶原相关的包装），2 层则是主打《传说》系列”的周边产品，还有一些女性向的作品周边，3 层为特摄和美少女手办，在这里往往能看到《MGS》相关的周边，4 层为欧美向诸如《星战》以及游戏向等作品，5 层会举办一些特企活动。

地址：东京都千代田区外神田 1–8–8
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在道路的左侧能看到世嘉的游戏中心，进入巷子直走就能看到绿色牌子的“寿屋”。
电话：03–5298–6300
营业时间：10：00–20:00（年中无休）
网址：http://main.kotobukiya.co.jp/

扭蛋会馆 ガチャポン会馆

gatyabonkaikan

扭蛋，这种诞生于日本 80 年代初期的模型，由于本身价格低廉，而且具有随机获取的特性，所以一直在玩具市场上十分受欢迎。而在秋叶原副街的这家“扭蛋会馆”中，店铺里共计摆放了超过 400 台扭蛋机，喜欢扭蛋的宅们请务必守护好自己的钱包，一旦开始投币可能就会一发不可收拾。店铺经常会更新扭蛋机内的商品，新发售的作品可以很轻松的找到，而一些经典的作品，也会定期再次出现在店内，所以有机会请务必前往进行“寻宝”。顺带一提，店内有零钱兑换机，所以不用担心手上零钱不够。扭蛋会馆的二楼是 COSPA 的秋叶原店，逛完扭蛋别忘了上楼再看看。



地址：东京都千代田区外神田 3–15–5
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，一路前行，经过一个交通岗后，在道路左侧的第 4 个路口拐入就能到达。
电话:03–5209–6020
营业时间：平日 11:00–20:00；周五、周六 11:00–22:00；周日，祝日 11：00–19:00
网址：http://www.akibagacha.com/

中古店 2 号 トレ－ダ－ 2

Trader2

在日本有很多中古店，店内的中古物品无论从品相还是价格都十分吸引人。秋叶原的这家中古店内主营二手游戏，价格一般是新品价格的一半，由于日本人对于物品十分珍惜，所以玩家们买到的二手游戏几乎和新品没有什么区别，所以不是处女座的话还是可以优先考虑二手的。这家店铺在秋叶原中央通上十分显眼，1 层主要贩卖电视游戏的二手商品，而且还有大量的限定机出售，2 层是则是 PC 游戏，3 层则是商品交流区，玩家可以将自己手上闲置的游戏以较高的价格卖给店家。



地址：东京都千代田区外神田 1–4–9

到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在道路的左侧能看到 KFC 的招牌，沿着巷子走进去就能到达。

电话：03–3255–0777

营业时间：平日 11:00–20:00；周五、周六 10:00–20:30；周日、祝日 10：00–20:00

网址：www.e–trader.jp/trader/contents/sub/guide_store_t2.html

宅物中古店

MAN DARAKE

上面我们介绍了一家专门贩卖游戏的二手店，但是在秋叶原除了二手游戏之外，还有众多贩卖漫画、手办、玩具的二手店。MAN DARAKE 位于中央通后街左侧的小路中，是一栋黑色的 7 层高楼，大部分喜爱“宅”系的人一定可以在其中找到自己想要的心爱之物。除开 1 层是服务台之外，从 2 层到 7 层，均有对应不同人群的二手物品贩卖，包括欧美玩具、日系手办、女性向的同人漫画、集换卡牌等等在这里都可以找到。特别是游戏，大量的日版老游戏都能在这里找到，而且价格低廉。不过在这家店铺逛的时候一定要注意时间，因为物品的种类实在太多，所以请提前做好功课。

地址：东京都千代田区外神田 3–11–12

到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在 AKB 剧场对面的巷子里，能看到一栋黑颜色的楼，这栋楼就是目的地。

电话：03–3252–7007

营业时间：12:00–20:00（年中无休）

网址：http://mandarake.co.jp/



中古玩具店 ホビ－·フイギュア

hobi fikya

这家依旧是二手玩具店，不过相对“MAN DARAKE”来说，这家店更“专业”一些。该店主要贩卖“特摄、超合金”相关的二手玩具。例如赫赫有名的《假面骑士》以及《哥斯拉》、《奥特曼》等作品。店内不乏一些珍稀的限量品，价格还算公道。店铺一共 3 层，2、3 层主要贩卖一些铁路模型和美少女的 PVC 手办，各位可根据自己的需求进行选购。顺便说一下，一般来讲二手物品一经售出是不会退换的，所以在购买的时候一定要擦亮眼睛，仔细查看并确认无误了再进行购买。

地址：东京都千代田区外神田 4–5–1

到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，顺着中央通右侧直走大概 600 米即可看到。

电话：03–5209–7422

营业时间：平日 11:00–19:00；周六 10:30–19:00；周日、祝日 10:00–19:00

网址：www.liberty–kaitori.com



怀旧游戏店 レトロげ－む(七番店)

reteogamecamp

不少 80 后的老玩家看到这家店的时候恐怕会泪流满面了，秋叶原中这家店细长而狭小，但是内部总是人满为患，其原因就是因为店内播放着的简单却十分动听的 8 位机音乐。这家怀旧游戏店在秋叶原中十分出名，店内有大量的 FC 和 SFC 游戏出售，其中还有十分珍贵的限定品，门口放着一台老旧的球面电视机，每天都有很多上了岁数的“老玩家”在店门前停下来玩一会当年的经典作品，店内基本上就是前几个世代的游戏机和游戏，价格相比国内廉价很多，所以喜欢怀旧游戏的玩家请一定不要错过这里。值得一提的是，店门口摆放了一台 UFO 机，不过里面的奖品都是全新的家用游戏机，至于能不能抓到就看你的技术了（笑）。



地址：东京都千代田区外神田 4–4–2 光和电气ビル

到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在道路右侧经过“ドン·キホ－テ”即可看到。

电话：03–3253–7778

营业时间：11:00–20：00（年中无休）

网址：http://www.retrogamecamp.com/

怀旧游戏店 スーパーポテト
SUBBA POTETO

上面我们刚介绍了一家怀旧游戏店，可能很多玩家还觉得意犹未尽，那么如果在七番店内还没逛到自己的心爱之物的话，不妨再来这家店试试运气，位于寿屋斜对面的这家店名字起的十分有趣，叫做“超级土豆”，店铺在 3-5 楼，里面依旧是大量的怀旧游戏，在 3 楼还能体验到任天堂的老机器 VB，相信喜欢怀旧游戏的玩家一定不会错过这里，店铺的 5 楼是一个怀旧街机厅，铁板阵、吃豆人等老街机都能在这里玩到，说到这里肯定有人已经迫不及待了吧，这家店在秋叶原很好找，楼上印有 8 位机时期的马里奥和吃豆人，找到他们就找到这家店了。

地址：东京都千代田区外神田 1 丁目 11 番 2 号 北林ビル 3・4・5 阶
到达方式：找到寿屋之后，背对寿屋看左手边的对面的大楼，找到马里奥和吃豆人就可以找到这家店了。
营业时间：平日：11:00~20:00；周末、节假日：10:00~20:00
网址：http://superpotatoakiba.jp/

虎之穴 とらのあな
toranoana

鼎鼎有名的“虎之穴”，这么有名气的店恐怕在宅圈无人不知，无人不晓吧。橘黄色的牌子，分男女的 A 店和 B 店，作为同人志的天堂，到了秋叶原怎么能不去虎穴看看呢? 不过需要注意的是，虎之穴的 A 店是面向所有人的，从 B1-7 层，无论是杂志还是成人向的同人本都可以买到。而 B 店则是面向女性的，里面均为女性向作品，所以男生要在这里注意一下，不要走错进到 B 店里，虽然没有人会阻拦，但是 B 店里的妹子们可是会用奇怪的眼神看着你呦 ~ 如果在 A 店和 B 店都没有得到满足的话，那在马路对面还有新开的 C 店，C 店主要经营中古同人志，同时还承接回收的业务。所以一些老作品也是可以在这里找到的。

地址：东京都千代田区外神田 4-3-1
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在 sofmap 本馆旁边，有着很醒目的橘黄色牌子。
电话：03-5294-0123
营业时间：10:00-22:00（年中无休）
网址：www.toranoana.jp/

A 店
Animate

与“虎之穴”相邻的店铺，为蓝白相间的牌子，说到这恐怕大家都知道这店的名字是“阿尼魅特”了吧（笑）。作为日本的老牌动漫周边店铺，这家店从 1987 年成立至今，如今分店已经遍布日本，就连海外也有所涉及。在动画《幸运星》中登场的“店长”就是以这家店的店长为原型，所以来到这里也算是对《幸运星》小小的巡礼了 ~ 秋叶原的这家店有一个很好玩的特色，就是新馆 1 楼有 COS 用品，从呆毛、模型道具到服装一应俱全，可以说是 COSER 们的天堂 ~ 所以来到秋叶原的 Coser 们务必去店内看看。

地址：东京都千代田区外神田 4-3-2
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，就在“虎之穴”的隔壁。
电话：03-5209-3330
营业时间：10:00-21:00（年中无休）
网址：www.animate.co.jp/

秋叶原娃娃机研究所 秋叶原クレーン研究所
akibacranelab

日本的街机文化相比国内来讲好了太多，“UFO 机”就是我们俗称的“抓娃娃机”，不过日本的娃娃机和国内相比大有不同，日本的娃娃机里面放了大量的手办来吸引玩家，每次需要投入 100 日元即可，500 日元则可以玩 6 次，和普通的抓不同，日本的娃娃机基本要靠空间感，来挪动物品使其掉落。在秋叶原有一家专门店，店内只有“娃娃机”没有其它的机台，店名也起的十分霸气“娃娃机研究所“足以看出这家店的专业性质。店内的服务员妹子也都是一身 COS 打扮，所以喜欢抓娃娃的玩家来到这里一定能享受到最棒的抓娃娃体验 ~ 这里和其他游戏中心的抓娃娃机不同的地方就是会有很多“新技术”的抓娃娃方式，比如将纸捅破，利用钩子将娃娃挤下去等等。



地址：东京都千代田区外神田 3-12-15
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在 sofmap 本馆左侧的道路上。
电话：03-5295-2346
营业时间：平日 10:00-22:00；周五、周六、祝日 10:00-23:00
网址：http://akibacranelab.blog.shinobi.jp/

游戏中心世嘉 秋叶原店 クラブセガ　秋叶原
kurabusega akiba

除了 UFO 机之外，东京的游戏中心也十分豪华，和柏青哥（赌博机）还有 UFO 机不同的是，游戏中心的机台多而杂，有些类似国内的街机厅。而日本的机台，无论从数量还是质量都远远超过国内。说到游戏中心就不得不提到世嘉，作为老牌的游戏厂商，世嘉可谓潜下心来专研街机，日本的大部分游戏中心均为世嘉，而街机框架也占了绝大多数。秋叶原的游戏中心世嘉店共 6 层，内部的机台大概在 370 台左右，基本上只有你想不到的没有你玩不到。



东京游戏展 TOKYO GAME SHOW
新篇章
东京游戏展及日本游完整攻略

地址：东京都千代田区外神田 1–11–11
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，主路左侧醒目的红色牌子就是世嘉中心了。
电话：03–5297–3601
营业时间：周日至周四 10：00–23:30；周五、周六、祝日 10:00–24:00
网址：http://tempo.sega.jp/am/akiba–new/

中古书店
Book OFF

在东京的电车上，你能看到很多人手里拿着一本包着书皮的书静静地在那里读。作为人均年读书量 40 本的国家，日本人十分爱书，所以二手书店在日本才得以存活下来。日本最有名的二手书店当属“Book off”，在整个日本还有海外均有分店。秋叶原的这家店是千代田区最大的店铺，由于占领了秋叶原这篇“宅土”，所以店内有大量的二手漫画和二手轻小说，一些动漫的 CD 也有销售。二手店的漫画售价一般为 150 日元一本相比原价低了许多，唯一的缺点就是不好找……在书店会消耗大量的时间，所以建议大家将想要购入的漫画名字写出来，拿给店员询问即可。

地址：东京都千代田区神田佐久间町 1–6–4
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，方向向神田方向，步行大概 200 米左右。
电话：03–5207–6206
营业时间：10：00–23:00（年中无休）
网址：http://www.bookoff.co.jp/

同人漫画店
Comic ZIN

如果觉得在 A 店和虎穴找同人本让自己眼花缭乱的话，可以考虑来秋叶原中央通的这家店来转转。整间店铺并不大，但是十分好找，就在中央通十字路的大黑屋左侧，一共 3 层，1 层和 2 层为轻小说以及商业志，3 层则是成人向的同人本，一些成人向的单行本也能够在这里找到，由于这家店受理同人志的委托贩卖，所以一些不好找的同人志在这里出现的几率会更大一些。而且店家会将你购买的书籍用纸袋装好，即使再成人向也不用担心 ~~

地址：东京都千代田区外神田 1–11–7 高和秋叶原ビル
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行前往中央通，在中央通的十字道路上可以看到“大黑屋”，这家店就在隔壁。
电话：03–5298–5392
营业时间：平日 11:00–22:00；周六、周日、祝日 10:00–22:00
网址：www.comiczin.jp/



高达咖啡厅
GUNDAM Cafe



如果是晚上从 JR 的秋叶原电器街口出来右拐，就能看到右手边不远处有一个亮着白光的店铺，不用走近也能看出来店铺上方那明显的“高达标示”。这家为了纪念高达 30 周年而开设的咖啡店，于 2010 年开业，每天都有无数狂热的高达粉丝前来巡礼参拜。咖啡厅分成两大部分，左边为餐厅，右边为物贩区，即使不想就餐也可以去物贩区转转，其中有不少限定商品。而店内的菜单，会随着店内定期的主题而改变。如果想要去看《0079》、《SEED》这样的主题时，一定要先上官网调查好，否则看到自己不喜欢的作品就不好了。



地址：东京都千代田区神田花冈町 1–1
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行 1 分钟即可到达。
电话：03–3251–0078
营业时间：平日 10：00–23：00；周六 8：30–23：00；周日、祝日 8：30–21：30
高达烧贩卖时间：平日 13:00–19:00；周六、周日、祝日 11：00–20：00
网址：http://g–cafe.jp/

AKB48 咖啡
AKB48 cafe&shop

在高达咖啡厅的隔壁，就是 AKB48 的咖啡店啦 ~ 店铺门口常年有 AKB 宅在排队等着进去，咖啡店内定期会把 AKB 成员家中的料理进行加工后，出现在店内的菜单上。所以当本命家的菜出现在菜单上的时候，AKB 粉们就会大批次的杀入咖啡馆，和高达咖啡一样，店铺也分出了物贩区和进食区，物贩区里同样也有价格不菲的限定品，所以各位粉丝们一定要看好自己的钱包。店内的装潢和 AKB 剧场有些相似，所以喜欢 AKB 的粉丝们一定要来这里！

地址：东京都千代田区神田花冈町 1–1
到达方式：乘坐 JR 电车到达秋叶原站，从电器街口右侧出去步行 1 分钟即可到达。
电话：03–5297–4848
营业时间：平日 11:00–23：00；周六、周日 10:00–23:00
物贩区营业时间：平日 11:0–22:00；周六、周日 10:00–22:00
网址：http://akb48cafeshops.com/akihabara/

台场

台场，该词在日语里面的意思就是“要塞”，而位于东京湾的台场恐怕就代表着守卫东京的含义吧。在江户时代，台场地区就开始有建立人工岛用于保护东京的历史事件发生，而进入 80 年代日本经济高速发展的时期，这里就逐渐被填海造陆，并变成了一个大规模的购物中心与娱乐中心。每年的 C8x，和一些夏日大型活动都会在这里举办，所以这里又被戏称为死宅与情侣对决的场地。

台场高达 RX-78 ガンダム

“屹立于大地之上，台场就交给我来守护！”能说出这句话恐怕除了 RX-78 没有别人了吧。位于东京都台场 Diver City Tokyo Plaza 广场前的 1:1 高达吸引了无数高达粉丝前往顶礼膜拜，每天从中午开始高达还会进行一些动作性的表演，以至于大多数人一直认为这台高达其实是可以出战的（笑）。到了夜晚的高达身上的灯还会亮起，配合身后的投影电影进行一些表演，所以对 RX-78 和阿姆罗情有独钟的高达粉丝们，请务必在晚上前往，现场效果绝对会让你热泪盈眶。除此之外，在高达右侧还有临时的贩卖车和专卖店，还有各种各样的限量版高达模型与纪念品。



地址：东京都江东区青海 1-1-10 Diver City Tokyo Plaza 台场购物广场前

到达方式：由东京站搭乘 JR 山手线到达“JR 大崎站”换乘“临海线”到达“东京卫星电讯站”下车后徒步三分钟左右，或搭乘山手线到达“JR 新桥站”换乘“海鸥线”到“台场站”下车后徒步 5 分钟左右即可到达。

表演时间：

平日白天 12:00/15:00/17:00（约 5 分钟）

平日夜晚 19:30/20:30（约 7 分钟，墙壁有投影电影播放）

周六、日、祝日白天 12:00/15:00/17:00（约 5 分钟）

周六、日、祝日夜晚 19:30/21:00（约 7 分钟，墙壁有投影电影播放）20:15（约 5 分钟，无投影电影播放）

台场高达博物馆 ガンダムフロント东京

台场的高达博物馆，是以 2009 年夏天以“高达播放 30 周年”为主题，在潮风公园举办的一场为期 52 天的展览为原型而设立的。馆内以“1:1”和“REAL”为概念，为了让人们更贴近于体验而设立的游乐园，无论是馆内的数码摄影区还是“强袭自由”战斗状态的 1:1 胸像，都可以让高达迷们找到属于自己的乐趣。而在博物馆区和数据馆区，大量详细的数据和设定，则可以让大家感受到高达的魅力所在。除了这些之外，博物馆同样还设立了物贩区，据小编观察，只要是喜欢高达的饭们来到这里不花个几千日元再走那是不可能的，所以究竟是守卫台场还是守卫钱包就看你们自己的了。

地址：东京都江东区青海 1-1-10 Diver City Tokyo Plaza 台场购物广场 7 层

到达方式：由东京站搭乘 JR 山手线到达“JR 大崎站”换乘“临海线”到达“东京卫星电讯站”下车后徒步三分钟左右，或搭乘山手线到达“JR 新桥站”换乘“海鸥线”到“台场站”下车后徒步 5 分钟左右即可到达商场，前往 7 层即可。

电话：无

营业时间：10:00 AM – 9:00 PM / 最终入场 8:00 PM（年中无休）

票价：事先预约 1000 日元（一般，大学生，高中生）800 日元（初中生、小学生）当日券 1200 日元（一般，大学生，高中生）1000 日元（初中生、小学生）

预约网址：http://t2.pia.jp/feature/gundamfront/calendar.jsp（注：可提前 2 个月预定）

网址：http://gundamfront-tokyo.com/cn/

tips

建议提前购买好预约券，否则一旦发生当日券完售的情况，就会白跑一趟。博物馆门口设立了免费参观区域，区域内有大量拼装好的高达供人们欣赏，而且还有台场限定的高达出售。



LaLaport 商场 LaLaport 丰洲店

坐海鸥线继续向下到达终点的话，就能在电车上看到左侧的两座大商场。如果有看过《东之伊甸》的话，那么就会知道这里是动画中男主角“泷泽朗”的家。在动画中，这里也是一座商场，而且还是重要的舞台。作为一座综合性的商场，这里的设施一应俱全，而且这里也可以使用银联卡。

地址：东京都江东区丰洲 2-4-9

到达方式：搭乘东京地下铁有乐町线前往丰洲站 2 号出口即是

电话：03-6910-1234

营业时间：

购物时间 10:00-21:00

餐厅时间 11:00-23:00

服务时间 10:00-21:00

网址：http://toyosu.lalaport.jp/tw/index.shtml

富士电视台



这个和东京塔有着相同命运的场所，恐怕大家早就对那个圆球印象颇深了吧。在各种动漫作品中被损坏的富士电视台可谓是台场的重要场所，因为这个电视台是对普通民众开放的，甚至还将7层的平台和24层的观光台改造成娱乐场，从而每天都会有大量的游客前往游玩。

1楼的剧场大厅经常会举办一些试映会，富士台的官方贩卖店也座落于此，大家可以买到一些人气节目的纪念品。5楼则是供大家观看的摄影棚，通过窗户可以看到正在紧张录制的电视节目。7楼的楼顶庭院则是观赏台场摩天轮的理想场所，同时还有海贼王餐厅，喜欢《海贼王》的阿宅一定不会错过这里。24层的天空走廊和球形观光台则被称为“闹钟天空”，从这里可以观看到整个台场。

地址：东京都港区台场二丁目4番8号
到达方式：搭乘“海鸥线”前往“お台场”站，下车即可看到富士电视台本社大楼。
电话：03-5500-8888
营业时间：10:00-17:00（年中无休）
网址：http://www.fujitv.co.jp/index.html

海贼王餐厅



位于东京的这家《海贼王》动漫主题餐厅是每一位粉丝绝不可错过的圣地。这家餐厅的原型是香吉士的恩师红脚·哲普的船“海上餐厅巴拉蒂”。餐厅内部的装修完美还原原著，包括站在门口欢迎食客的香吉士，以及摆在吧台上伟大航线中的各类食材。餐厅中的餐点也大多出自原著或以人物为主题的食物。值得一提的是，有时扮演红脚·哲普的工作人员还会从厨房中走出来与大家拍照合影，而且还会模仿原作中的台词。

地址：东京都港区台场二丁目4番8号7F
到达方式：搭乘“海鸥线”前往“お台场”站，下车即可看到富士电视台本社大楼，通过楼下的长廊电梯来到7层即可。
电话：03-5500-5843
营业时间：10:30 ~ 22:00（年中无休）
网址：http://op-bt.com/



东京都内圣地巡礼作品相关

《某科学的超电磁炮》

本作是由日本知名轻小说作家镰池和马所写的《魔法禁书目录》而来的衍生类作品，这部作品可以说是近几年最成功的外传系列。作品的场景设定为东京都西部有着230万学生人口的巨大都市，都市内部的所有学生都经过了超能力开发从而获得了各种类型不同的能力，故事围绕着学园都市最强钢蹦子公主“御坂美琴”所展开了一系列的事件。

立川站

现实中的“学园都市”是由多摩中心、立川市、武藏野市构成，多摩中心则是整个区域的代表，而想要来到作品的第一站，则需要从东京搭乘JR中央线来到JR立川站，这里就是《魔法禁书目录》和《某科学的超电磁炮》的重要场景。由于这里作为重要的换乘车站，所以立川站是一座巨大的综合性车站，大部分作品中的场景都是发生在车站中的人行回廊。而从车站的南面则可以看到穿行在高架桥上方的多摩单轨电车，这条铁路就是“炮姐”所搭乘的电车。由于地理位置的优势所以这里几乎每天都会有巡礼者前来，大家也不用过于担心拍照问题。

地址：JR立川站
到达方式：搭乘JR铁路前往“立川站”，下车即是。



tips

除了魔禁、电磁炮之外，这里还有很多作品可以巡礼，立川地区也在极力的推广，给大家提示一下：《圣哥传》也是以这里为舞台的呦~

多摩单轨电车

贯穿多摩地区南北的高架铁路于 2000 年全线开通，相当于 6 层楼高的铁路桥上行驶这辆橘黄色和银灰色涂装的电车，由于是高架桥式列车，所以车体属于外包围单轨铁路的形式，未来感十足！

在动画中，学园都市的大部分学生也是依靠这趟电车来出行，从立川站开始一路前往多摩中心站为止，整条路线穿行在城市之中，让人有种一览学园都市的感觉。



由于多摩地区有几所大学依山而建，而搭乘多摩单轨电车穿过隧道后就会看到这几所大学的校园，想必制作组也是受到这样景色的影响，从而描绘出那存在在动画中的“未来学院”吧。

网址：http://www.tama-monorail.co.jp/

多摩中心

搭乘多摩单轨电车来到终点站“多摩**センタ**－站”，映入眼帘的是和东京截然不同的规划街区，车站前的人行回廊相比立川站前不知道要大上多少倍，行人只要利用回廊就可以轻松到达一些地点，完全不需要下桥利用交通道路。多摩中心周围也是作品的一些重要取景处，位于车站左侧的朝日生命大楼曾多次在作品中出现，而利用回廊前往“丘之上”则可以看到多摩地区的“三越百货”，炮姐、黑子、初花、泪子 4 人经常约会的地点就是这家百货门前的休息座椅，再继续往里面走还能看到一座巨大的阶梯，作品中的一场重要对决也是在此取景，可以说来到多摩中心就如同走进了动画一般。

tips

由于《魔禁》与《电磁炮》这两部作品的取景地除开多摩地区和立川之外还有一部分选择在武藏野市，所以死忠阿宅们可以继续前往武藏野进行巡礼，如果只是想轻度巡礼的话可以将立川和多摩中心安排在上午，下午利用 JR 铁路回到三鹰市前往吉普力美术馆，这样可以优化线路。

《无头骑士异闻录》

东京有着数不清的都市传说，从裂口女到迪斯尼分手圣地，整个东京每天都有着新的都市传说，而在热闹的池袋，偶尔能听到轰鸣的摩托车排气筒声，要是刚好看到一个黑衣人，驾驶一辆黑色的摩托车开上首都高 5 号线的话，那就说明你看到了“无头骑士”。

由成田良悟所写的轻小说《无头骑士异闻录》描写了以池袋为舞台的故事，讲述了在这里生活的一些人，还有发生的一些不同寻常的事情。

东急手创馆池袋店

原作小说第一部的封面，整部作品的所有角色站在一条街道前，身后的牌子是一个白底绿色线条勾勒出“手指”的图标，而这个图标则是位于池袋东口五差路上的“东急手创馆池袋店”的店铺 LOGO。作为日本“首屈一指”的连锁居家百货公司，东急手创馆还是相当有人气的，从家庭用品到五金用品，甚至还包含 DIY 用具，在这里应有尽有。而在原作中，这里往往被当成集合地点，其原因是东急手创馆的大楼位于池袋太阳城大道，池袋东口太阳城是集观光，吃饭，购物，娱乐为一体的综合性大楼，所以年轻人一般来到池袋都会选择来太阳城这里，所以这里就成为了一个绝好的集合地。

地址：东京都丰岛区东池袋 1-28-10
营业时间：10:00 ～ 20:30（年中无休）
电话：03-3980-6111
到达方式：搭乘 JR 山手线、东京地下铁，前往池袋站由东口出站，徒步大概 5 分左右即是。
网址：http://www.tokyu-hands.co.jp/



首都高 5 号池袋线



从东急手创馆出来就会看到“都道 435 干道”，这条连接着文京区和丰岛区的交通路，就是原作第一话中“无头骑士”骑车飞驰的那段道路。一路走到高架桥下，再向左转直走就可以看到位于前方不远处的首都高 5 号池袋线，这里就是 435 干道交汇于首都高速路的分叉口，在第一话的结尾，竜之峰帝人就是在这里眼睁睁地看着赛尔提骑车上了首都高，而《无头骑士异闻录》也就在这轰鸣的摩托车声音下，正式开始了它和池袋的故事。

到达方式：搭乘 JR 山手线、东京地下铁前往池袋站由东口出站，徒步大概 5 分到达东急手创馆，在东急手创馆门口的十字路向左侧方向前进即是。
网址：http://www.shutoko.jp/

池袋西口公园

我们说完了池袋东口，再来说说池袋西口，由于整个池袋被分化成 2 个部分，位于西北方向的北口和西口有着“中国城”的别称，所以这里不仅是繁荣的街区也是大量中国人的聚集地，可以说，北口西口和南口东口这两块地区分化极大，从不同的出口出来会有不同的感受。位于西口的池袋西口公园，是一块极小的城市绿地，在作品中“折原临也”与“平和岛静雄”的争吵就发生在这个公园附近。顺便一提，除了本作之外还有一部日剧与这个公园同名，并且该日剧也是描述生活在池袋地区中一些形形色色人们的故事，总体上和《无头骑士异闻录》有异曲同工之处，对其有兴趣的阿宅们不妨去找找看。

地址：东京都丰岛区西池袋 1-8-26
到达方式：搭乘 JR 山手线、东京地下铁，前往池袋站由西口出站即是。
网址：http://www.city.toshima.lg.jp/shisetsu/kouen_guide/001138.html

其他注意事项

1. 由于池袋站是一个仅次于新宿站的巨大车站，所以在车站内迷路的情况也是很容易发生的，要注意的地方是，位于池袋东口的百货是西武百货，而在池袋西口的百货则是东武百货，这两个地方是最容易弄混的位置。

2. 除了在巡礼《无头骑士异闻录》之外，腐女们还可以前往位于池袋的“乙女之路”(其实就是腐女街)，里面的 K-BOOKS，animete 本店都可以让钱包直接登上天堂。除了这些之外，在乙女之路里还有很多执事咖啡厅，服务员小哥们会穿戴整齐等待各位的到来的，所以腐女们来这里的时候请务必带上足够的钱。

《穿越时空的少女》

如果给你 100 次可以穿越时空的机会，你恐怕会肆无忌惮的使用吧？可是当前 99 次都用尽的时候，你的好朋友因为你无限次的穿越时空而即将撞上疾驰的电车，而你却无法修正整个世界的时候，你会如何选择？由细田守执导的动画电影版《穿越时空的少女》虽然改编自小说，但是整片剧情却发生在一代 20 年之后，讲述了女主角绀野真琴无意中获得了穿越时空的能力，从而发生的一系列事件。

哲学堂棒球场

位于东京都中野区有一个很小的公园，公园还设立了一座被称为“哲学堂”的建筑，用于纪念苏格拉底、孔子、释迦牟尼、康德，这四位，而在公园不远处则有一个棒球场。这个棒球场不是别的，正是作品中三位重要角色放学后打棒球的地点。在作品中三人练习投球的时候出现的钟表也在球场内，沿着入口的小路进入就能看到，不过现在棒球场并不对外免费开放，所以无法进入只能在外围巡礼。



地址：东京都中野区松が丘 1-34-28
到达方式：搭乘武新宿线前往“新井药师前站”下车徒步 10 分左右即是。
网址：http://www.tetsugakudo.jp/a04a.htm



地址：东京都新宿区中井 2-20-1
到达方式：搭乘都营地下铁大江户线或西武新宿线前往“中井站”下车后徒步 7 分左右即是。
电话：03-5996-9207
开馆时间：周一休馆，其它时间上午 10 点开门至下午 4 点 30 分。
票价：成人 150 日元，中小学生 50 日元。
网址：http://www.regasu-shinjuku.or.jp/?p=12#riyou

林芙美子纪念馆

林芙美子，日本知名的女性作家，代表作有《放浪记》、《浮云》。1922 年林芙美子上京，随母亲来到东京，于 1924 年开始在一些杂志上发表作品，1928 年知名处女作《放浪记》完稿发表，她也通过该作品一举成名。在作品中，女主角绀野真琴的家外观的一部分参照了位于中井的林芙美子纪念馆，加上该纪念馆从地理位置上来看也符合作品的设定，所以喜爱本作的阿宅们也请不要错过这里。

中井商店街

从林芙美子纪念馆出来，朝着中井站的方向走，来到车站就会看到位于车站前的一条商店街，黄色涂装的西武新宿电车穿行在商店街之中，看过原作的人一定不会对这里感到陌生，因为女主角第一次发动“Time Leap”就是在这里，剧情中由于自行车的车闸失灵导致女主角撞上了正在急行的电车，从而发现了自己拥有了穿越时空的能力。不过原作中每到整点就会出现在商店街牌子上的机械小人，在现实中是不会出现的。而动画中的“仓野濑商友会”在现实中则是以“中井商友会”为名，虽然名字不同，但是从外形上却一眼就能认出这是作品中出现的场景。

到达方式：搭乘都营地下铁大江户线或西武新宿线前往“中井站”下车即是。

其他注意事项

1. 动画中出现的大下坡实际上并没有出现在现实中的商店街里，而是制作组从离这里大概20分钟路程的JR目白站那里挑选出的陡坡拼接而成的。如果现实中的商店街也有十分陡峭的下坡的话，是真的会和电车撞上的。

2. 建议各位先从新井药师前站下车巡礼“哲学堂棒球堂”，然后沿着河道步行走到中井站巡礼“中井商店街”最后再去“林芙美子纪念馆”。这样的路线可以节省车费和时间。

tips

由于这条路线有些偏僻，建议大家巡礼的时候一定要带好地图，提前查阅路线。如果能赶上一个阳光明媚而又不是太热的日子前往的话，那真是再好不过了。一条条错综复杂的小路真的会让人有一种穿越时空的感觉。

《言叶之庭》

在繁忙的东京新宿附近有一处巨大的公园，每当下雨的日子里，在其中的日本庭院，就会有两人不约而同地相见于“东亭”。喜欢做鞋子的少年，被流言所困逃避上班的老师，两人就这么恰到好处的相遇，相识，相知。随着时间的推移，两人的情感也在逐渐发生着变化，就如同作品中的那句短歌一样：“隐约雷鸣 阴霾天空 但盼风雨来 能留你在此，隐约雷鸣 阴霾天空 即使天无雨 我亦留此地。”雨过天晴，阳光万里，两人也在以自己的方式所努力。

新宿御苑公园

江户时期由德川家康赏赐给内藤清成的土地，当时出于战略目的，将其赐于亲信的家臣。直至明治年间，日本政府才开始将这一大片土地作为农业试验场，后开始进行温室栽培、设立日本庭院。而到了1945年，整个园区毁于空袭，1947年经过重新修建，与皇居外苑、京都御苑。并称日本三大国民公园，整个园区占地58公顷，分日本庭院、英式庭院、法式庭院三大部分。《言叶之庭》中的大部分场景皆选自新宿御苑内的日本庭院部分，无论是小桥流水，还是纳凉庭院，一草一木都透着日本对庭院建筑的理解，整片日本庭院多以绿植、樱花为主，所以无论春夏秋冬都是一片绿色。

地址：东京都新宿区内藤町11
到达方式：搭乘JR山手线到达“新宿站”，从新宿站东口出，方向为新宿三丁目方向，徒步大概10分钟左右即可来到新宿门。
电话：03-3350-0151
开园时间：9：00-16:00 周一闭园
票价：普通200日元，小、中学生50日元
网址：http://www.env.go.jp/garden/shinjukugyoen/index.html







新宿站

承载着日本交通最繁忙的几个车站除了池袋、东京、高田马场之外，就是新宿了，提到新宿相信很多人都会对它有所了解，神秘的歌舞伎一番町、身处黑夜中的新宿黑帮、西新宿的日本都厅等等，而新宿车站，这个承载了JR东日本铁路、东京地下铁、都营地下铁、小田急电铁、京王地下铁等多条线路的大站，这里每天都有着不曾停歇的人流。

作品一开始，男主所搭乘的电车就是JR的总武线，在新宿站下车，站台的左侧就是绿色的JR山手线，而通过电梯来到换乘平台的时候，无数个站台站口和在车中匆忙行走的人们一定会让第一次来到这里的人所惊叹。作品中的一些镜头皆选自新宿车站内，如果时间充裕的话可以在中央线急行前往千叶方向的站台上转转，找找作品中的场景。

到达方式：搭乘JR电车来到新宿站下车即是。
网址：http://www.jreast.co.jp/estation/stations/866.html

东亭

东亭是整部作品中最重要的场景，所有重要的事件就发生在这个小小的亭子里面。东亭在现实中只是在日本庭院中类似旧时纳凉用的一个小亭子，具体的来历已经无从考证，但是自从《言叶之庭》上映了之后，这里就成为了大量阿宅们前来巡礼的重要地点。

亭子紧挨着旧时纳凉亭，所以找起来并不是很难，难的地方就在于，想要拍一张没人的照片不是很容易，亭子里面和作品唯一的区别在于，现实中的东亭有一个小小的柱子，作为烟灰缸使用，而作品中为了美观将这个去掉了。

如果想要拍出没有人的东亭的话，建议一大早在开园后就前往东亭，否则就只能利用中午午饭时间来碰碰运气了。

到达方式：进入到新宿御苑后向日本庭院的方向前进，找到旧时纳凉亭就可以看到了，从新宿门进入的话徒步大概15分钟左右即是。

tips

公园内禁止带酒进入，巧克力倒是没问题，所以给想要还原场景的各位提个醒，千万不要以身试法。如果在赏樱季节，进门的时候还会有检查人员，被发现就不太好了。

东京首都圈周围圣地巡礼

《EVA》

由“GAINAX”动画公司制作的神一样的作品,《エヴァンゲリオン》相信身处于 ACG 圈的各位阿宅们都不会陌生,无论是已经完结的动画版还是连载中漫画版,本作中令人琢磨不透的剧情,巨大的 EVA 和使徒,还有绫波丽、明日香与主角碇真嗣的感情,都是一直让阿宅们讨论的话题。本作于 2007 年开始制作新剧场版,共 4 部,目前上映了 3 部,第 4 的上映日期至今还没有公开。

箱根





作为日本的知名温泉胜地,神奈川的箱根位于小田急电铁和西武铁路的支持而大力发展旅游业,箱根只是整片地区的总称,真正的箱根温泉区则是以汤本、塔之沢、大涌谷、桃园台为主。不仅如此,能看到美丽的湖景富士山也在此地,天气晴朗的时候富士山的倒影会映在位于箱根的芦之湖,景色十分优美。

《EVA》中所出现的“第三新东京市”就指的是整片箱根地区,原作中出现的场景皆为当地实景取材。所以来到箱根就等于来到了“第三新东京市”,而箱根地区也致力于发展圣地巡礼,在很多地方都可以看到作品中的角色广告牌,一些土产店也有专门的《EVA》点心进行出售。

大涌谷

来到箱根后的第一个有名巡礼地就是大涌谷了,这里就是作品中男主角“真嗣”离家出走以后的最后落脚地,作品中的大涌谷四周是荒凉的山壁,地面上喷发出白色的气体,这种气体则是大涌谷在现实中也会喷出的硫磺气。因为大涌谷曾经是箱根火山喷发后所形成的火山遗址,所以这里又被人称为“大地狱”,大涌谷里涌上的泉水由于含有有毒物质,所以这里没有成为温泉地而变成了一个观光胜地。其中名物“温泉黑鸡蛋”就是大涌谷的特色,利用高温度的硫磺泉水将鸡蛋煮熟,鸡蛋壳会因为泉水中的硫磺而变成黑色,而鸡蛋本身的味道则会变得更加美味。



在大涌谷不仅能吃到黑鸡蛋,看到从地上喷发出来的硫磺气,在天气晴朗的时候还可以看到远处十分完整的富士山,所以这里也是一个景色极佳的观景台。

地址:神奈川县足柄下郡箱根町仙石原 1251
到达方式:从箱根汤本站搭乘登山铁路电车,前往“强罗站”,换乘更为高级的“箱根登山ケ-ブルカ-”前往“早云山站”,在这里继续换乘“箱根缆车”即可到达“大涌谷站”,下车即是。
电话:0460-84-9605
网址:http://www.owakudani.com/

桃源台

从大涌谷继续搭乘缆车向下两站,就可以来到桃园台港口,这里临近十分有名的“芦之湖”,而在原作中,与 5 号使徒进行对决的地点就是在芦之湖附近的二子山上,可惜的是,由于生态保护,现在的二子山不对游客开放的,所以我们只能在远处巡礼。巡礼的方式就是在桃源台港口,搭乘海盗船前往元箱根港方向,在航线的后半段就可以看到拥有两座山峰的二子山了。

在桃源台港口那里有一个小型的综合购物中心和餐厅,大家可以在这里选择吃午饭顺便买一些关于《EVA》的周边点心,作为送给朋友们的礼物。

地址:神奈川県足柄下郡箱根町元箱根 164
到达方式:在大涌谷站搭乘“箱根缆车”来到终点,下车即是。
电话:0460-84-8439
网址:http://www.hakoneropeway.co.jp/station/tohgendai.html

箱根汤本店

在箱根除了可以巡礼《EVA》的原场景之外,在箱根汤本车站,还有一家名为“えう゛ぁ屋”的点,这家店就是在箱根鼎鼎有名的箱根汤本 EVA 官店。

店内除了具有箱根特色的产品之外,在店门口还摆放一个 1:1 的凌波浴衣手办用于招揽顾客,店内则有一张完整的“第三新东京市”的地图,地图上标记了整个箱根地区可以巡礼的地点,可以说就是一张官方的巡礼地图。

整个店虽然不大,但是偶尔会有一些连网站上都买不到的商品出售,所以既然来到这里就千万不要错过。

地址:神奈川県足柄下郡箱根町汤本字 白石下 707-1
到达方式:本店就在“箱根登山铁路箱根汤本站”的一层,十分好找。
电话:0460-85-9881
营业时间:9:00-18:00(不定期休息)
网址:http://www.evastore2.jp/evaya/













其它注意事项

1. 从东京前往箱根的话，建议选择小田急电铁的两日游览券，5140 日元的两日券包含了从东京新宿开往箱根汤本的往返车票，还有在两日内箱根的大部分交通工具例如：箱根登山铁路，箱根登山巴士，箱根空中缆车，芦之湖海盗船等等，可以说使用这张游览券在箱根基本上就是畅通无阻的。而且，随着游览券还会送给旅客一本观光指南，里面还包含有大量的在箱根里的餐厅、博物馆、公园可以使用的优惠券，可以说是实惠多多。

除了两日券之外，小田急电铁还有出售三日游览券，只比两日券贵了 500 日元，为 5640 日元。

网址：http://www.odakyu.jp/sc/deels/freepass/hakone/

2. 来到箱根按照常规路线巡礼的话，两天的时间可以将大部分《EVA》作品出现的场景都走到，而想要深入地进行巡礼，前往仙石原小学，御殿场，长尾峰等地进行更深一步的巡礼，则至少需要三天的时间。

《灌篮高手》

作为上个世纪 90 年代曾经影响了一代人的几部动漫作品之一，《灌篮高手》在当时真可谓无人不知无人不晓，在某些程度上可以说引领了那一代青少年对于篮球的热爱，樱木花道、流川枫、赤木晴子这几名主要角色也是深入人心，成为当时的热门角色。而像“教练我想打篮球！”和“我是个天才”这样经典的台词，就算是到了今天仍然经久不衰。

镰仓



作为东日本的旅游胜地，位于神奈川的镰仓，作为日本幕府政权的开端，镰仓作为政权政治中心，留有大量的历史遗迹。

除此之外，镰仓作为东日本的知名旅游景点例如镰仓大佛、鹤冈八幡宫、江之岛等地，每年都会吸引大量的游客前往，而日本漫画中也有相当多的作品将此地作为的世界观地点，最为知名的《灌篮高手》就将湘南海岸、江之岛、镰仓高校这样的场景画入了作品之中，其中樱木花道站在江之电铁路旁的场景更是吸引了无数的阿宅前往。

镰仓高校前站



位于江之电铁路上的一个无人小站，由于这里是《灌篮高手》中出现过的重要原景地，可以说几乎每天都有相当多的漫迷们来到此站，站在站台上静静地眺望着不远处的“七里海滨”，想象着漫画中湘北篮球队的各位们从列车上走下来，准备和陵南对决。

出了车站，沿着站旁的小路一直走到十字路口，左边是前往镰仓高校的陡坡，右边则是美丽的七里海滨，站在交叉口，看着身边缓缓驶过的绿色电车，想象着电车驶过后站在对面的晴子，不管是冲她挥手也好，还是学着赤木刚宪的口气说上一句：“我们来日方长。”相信每个人都会被眼前的场景深深地打动，都会为那时的最后 9.6 秒与山王工业的决胜点所紧张，同样，我们也永远会记得：“右手只是辅助。”只因为，我们喊了 24 年的“湘北加油”。

地点：神奈川县镰仓市腰越一丁目 1–25
到达方式：搭乘“江之电”前往“镰仓高校前”车站，在此下车即是。

镰仓高校

由于“镰仓高校前”车站被评选为全日本最美车站之一，所以这所离车站不远的学校自然也就有着全日本最美高中的称号，这座临海的高中是《灌篮高手》中“陵南”的原型，从学校前往车站的坡道也是湘北前来比赛后赤木刚宪说的那句“我们来日方长”的场景，学校曾经一度对前来观光的游客开放，但是出于对学生的保护，目前已经停止对外开放校园，不过大家如果赶在暑假的时候还是有机会进入校园的，但要注意的是日本的学校对学生保护十分重视，在学校中请一定不要拍摄任何照片。

值得一提的是，该校不仅仅只是《灌篮高手》中的陵南，在其它动画例如：《TARITARI》、《钓球》、《侵略！乌贼娘》、《乒乓》中都有登场。

地址：神奈川县镰仓市七里ガ浜 2–21–1
到达方式：搭乘“江之电”前往“镰仓高校前”车站，走到十字路口后左转，沿着坡道徒步大概 5 分钟即可。

江之岛

作为湘南地区的中心，江之岛位于片濑江流入相模湾的出海口，由海浪的堆积和自然条件所形成的小岛，在《灌篮高手》中江之岛出现在全国大赛之后，樱木与流川枫俩人相见在沙滩上的背景之中，阳光下的两人与远处的江之岛填满了整个画面，不仅如此江之岛还是一处十分有名的旅游胜地。

整个江之岛的名场所：有着“湘南宝石”著称的江之岛眺望台，还有神秘的江之岛岩屋，以及供奉了日本三大弁财天菩萨的江岛神社，还有展示相模湾海中生物的新江之岛海洋馆。有这么多可以玩的地方，只是在江之岛就会消耗掉大半天的时间，所以究竟要如何取舍就看各位如何安排时间了。

到达方式：搭乘“江之电”前往“江之岛”车站，在此下车徒步 10 分钟左右即可。

江之电电车周游券

若想从东京市区前往镰仓地区的话，最好的办法就是在新宿站选择购买“江之岛・镰仓周游券”(江の島・鎌倉フリ－パス)。该票可以支持自购票当日起从“新宿”站前往“藤泽”站的往返小田急电车一次，从藤泽站开始到镰仓站为止的全线江之电铁路乘降自由，而且该一日券还支持镰仓江之电铁路沿线的 18 家授权店的折扣(详细请查阅官网)。

该票的售价为 1 日 1470 日元，作为往返东京和镰仓并且在镰仓的交通处于乘降自由的状态下，这个车票是最合适进行一日游的车票了。

小田急车票官网：

http://www.odakyu.jp/sc/deels/freepass/enoshima_kamakura/

tips

该车票不需要提前预约，在新宿的小田急旅游服务中心，利用购票机即可购买。由于购票机采用了图文方式，所以不用担心会出现买错的情况。购票方式可见以下连结： http://www.odakyu.jp/sc/traffic/howto/ticket/。

其他







卡普空餐厅

喜欢卡普空的阿宅们有没有想过某一天的餐桌上端上来一道用《生化危机》中丧尸的脑子做成的甜点呢？虽然听上去挺恐怖的但是实际上在东京的新宿却的的确确有这么一家卡普空专营的餐厅。

餐厅中的菜单为卡普空特有的作品专属，例如《怪物猎人》中的烤肉，《生化危机》中的暴君肉，《战国 BASARA》中的人物角色饮料等，如果你是一名卡普空的死忠，那么这家店就一定不要错过，因为店员在上菜时还会根据菜品进行不同的表演，店内的装潢也全部都与游戏有关。

需要注意的地方是，前往该店的话需要提前到店进行预订，进餐的时间也是有 2 小时左右的规定，而且每次只能进场 30 人。所以想去的阿宅们务必要提前准备好。

地址：东京都新宿区歌舞伎町 1–3–16　パセラリゾ－ツ新宿本店 1F
到达方式：JR 新宿站东口出来步行大概 5 分钟左右，在新宿区役所街，新宿区役所旁边的パセラリゾ－ツ新宿本店 1 楼即是。
电话：0120–706–732
营业时间：平日 14:00–23:00 周末、祝日 11:30–23:00
网址：http://www.paselabo.tv/capcombar/







吉普力之森美术馆





喜爱宫崎骏的阿宅们一定会知道在东京的周边三鹰市，有一个很小的美术馆，这里不仅买票很难，而且还禁止拍照。但即使条件十分苛刻，每天却依旧有大量的游客前往，因为这里仿佛拥有魔法一般。没错，这里就是被称为“三鹰森林”的吉普力美术馆。

吉普力美术馆和其它美术馆的区别在于，这里更像是一个小小的迷宫，这里没有任何观光路线，工作人员也不会引导大家的走向，漫步在这里，每个人都如同孩子一般，在寻找着属于自己的美好。馆内有一个小型放映厅——“土星座”，用于放映实验短片，有着顶层的花园和守护着这里的巨神兵，有着让小孩子玩耍的龙猫车，还有那一张张的吉普力动画的原稿。

在这里大家能感受到最好的乐趣，所以，将相机收起来，用心和眼睛来感受这一切吧。

地址：东京都三鹰市下连雀 1-1-83　三鹰の森ジブリ美术馆HP系

到达方式：在东京新宿站搭乘 JR 中央线到达“三鹰站”，由 JR 三鹰站南口出站后，即可看到巴士车站，搭乘前往美术馆的巡回巴士（200 日元往返）即可到达美术馆前。

电话：0570-055777

营业时间：每日 10:00、12:00、14:00、16:00 凭票入馆，周三休馆。

网址：http://www.ghibli-museum.jp/



tips

吉普力之森美术馆需要提前在网上进行订票，每个月 10 号开放预定，而且只能在日本取票，美术馆的窗口不进行售票服务。所以国内想要前往的话，一种是托在日本的朋友帮忙订票（在罗森便利店即可），还有一种就是在淘宝上寻找卖票的卖家。请务必尽早预订，否则将会出现买不到票的情况发生。



票价为：大人 / 大学生 1,000 円、高校 / 中学生 700 円、小学生 400 円、幼尔 (4 岁以上) 100 円、4 岁以下免费。

宇宙船长的船

由松元零士设计的宇宙船，在东京湾内变成了水上巴士，航路由浅草出发，最终到达台场。如果想体验一下由水路前往台场，并观看彩虹桥的话，本船为不二之选。

船体由于是松元零士所设计，所以无论是外形还是内部都科技感十足，在经过日出栈桥后还会开放平台，供旅客们在甲板上观看东京湾与彩虹桥。

地址：东京都台东区花川户 1-1-1

到达方式：搭乘东京地下铁前往“浅草站”，从浅草站出来朝“吾妻桥”方向步行约 2 分钟左右即可到达码头。

票价：

由浅草前往台场为 1560 日元

由浅草前往日出栈桥为 1080 日元

营业时间：10:00-17:30（年中无休）

网址：http://www.suijobus.co.jp/

tips

根据天气原因可能会造成不发船的情况，所以在 8、9 月日本处于台风时期需要提前确认天气，以免造成影响。



变化中的游戏 变化中的TGS2014

这个夏天，当国内的演艺圈轮流上演着某某蹲完某某蹲的“监狱风云”大片，当许多人的目光都对准了韩国的仁川时，游戏业界也在陆续上演一年一度的固定好戏。继六月底的E3，七月份的China Joy和香港电玩展，八月份的科隆展（GAMEScom）之后，世界三大游戏展之一的东京电玩展（Tokyo Game Show，以下简称“TGS”）也在不久之前落下了帷幕。

本届TGS的口号是“GAMEは変わる、遊びを変える”（变化的游戏，变化的欢乐），让我们直奔主题，看看本届TGS给我们带来什么变化的惊喜。

文 80后写稿佬　编 稀饭　美编 心の永恒

三大主机厂商各显神通

尽管PS4在发售的一年时间里取得了可喜的成绩，成为深陷经济危机的索尼难得的漂亮成绩单，但事实上PS4日版在首发前两日取得了30万左右的佳绩后失去了良好的势头，在日本市场他们的实际销量落后于任天堂的WiiU，在亚洲另一大市场中国，他们又被微软和Xbox One抢先一步，新任SCEJA的总裁、索尼创始人盛田昭夫的外甥——盛田厚接过这个摊子后坦言，日本的家用机市场已经落后于欧美，未来一年将会是PS4在亚洲最为关键的一年。

对于踌躇满志的索尼而言，TGS在9月初的SCEJA展前发布会时，就已经开始。来自亚太地区的玩家得到了索尼的最大重视，索尼在TGS展前发布会上全程提供粤语、国语和韩语的同步传译。索尼PS4旗下所拥有的大作阵容只要是对游戏新闻稍有涉猎的玩家



▲今年索尼在TGS 2014上的口号：世界因游戏而大同。



▲刚公布就备受关注的墨菲斯计划游戏《夏日课堂》没能参展TGS 2014是本次展会上最大的遗憾之一。

都会了解得一清二楚。如果说本届TGS上索尼的最大亮点，或者说最让我们中国玩家惊喜的地方，莫过于大量的中文版游戏发布。有感于TGS近年来亮点平平，索尼在TGS开幕之前在其亚洲战略的指导下放出了一段长长的名字：《如龙0 誓约之地》、《血源诅咒》、次世代版的《横行霸道Ⅴ》、《邪恶深处》、《生化危机 启示录2》、《炽焰帝国Ⅱ》、《高达破坏者2》、《梦幻之星 新星》还有《讨鬼传 极》等等，这些游戏不仅将会在可见的未来和玩家见面，而且他们最大的共同点是都有中文版本推出。虽然未能像微软那样直接打开中国市场，索尼还是不断为中国玩家释放出善意，也为未来PS4进军国内市场积累了足够的资本。

而其中最令人关注的莫过于迟来一年，让人望眼欲穿的《横行霸道Ⅴ》次世代版在此次大会上确认将会在11月18日发售其PS4版本，其中文版本甚至比日文版本的发售日期（12月11日）还要早。可惜的是PC版要推迟到明年才会跟一众PC玩家见面，R星给出的原因是要推出精品，PC党们只能继续等待了。

除了主机和掌机外，“One Sony”也没有忘记对自家品牌手机和平板的推广。作为整个TGS惟一一台处于推广销售模式的移动平台产品（区别于纯作为演示的手机），索尼的Xperia Z3和Z3 Compact亮相了本届TGS并提供了试玩，重点突出了两项功能：可以连接PS手柄进行操作以及可以充当PS4的遥控手柄，加上PS Now服务，体验相当新鲜，索尼独立于现今智能游戏平台的云游戏计划又迈进了一步。不过Xperia Z3和Z3 compact的主要对手却是同位于自己公司旗下的PSV，在PSV发售三年仍然没有突破900万销量的情况下，虽然索尼没有宣布放弃PSV并且还发布了粉色PSV，但是民间对PSV前途已经感到担忧，再加上自家人的倾轧（在屏幕更大的平板上玩云游戏体验更好），似乎有些作死的节奏。不过移动平台的发展是大势所趋，索尼这样做一方面可以拓展其云游戏平台，二来也可以让新技术和移动设备结合，既可促进Z系列的卖点，也可让更多人使用到新技术，一旦PSV宣告失败，Z系列手机也能迅速接手，规避了一些风险。索尼似乎在下一盘很大的棋，他们的下一个整合对象，将会是“梦神”。

虚拟现实也是索尼要重点主攻的项目，相比于活跃各大媒体和游戏展舞台的Oculus VR，索尼的“墨菲斯计划”显得相对低调，但在本届TGS上，“墨菲斯计划”的主要负责人吉田修平还是公布了不少振奋人心的消息：“墨菲斯计划”的消费者版本已经完成了85%，现处于优化阶段，目标消费群体是PS4拥有者，希望以此来促进PS4的又一次大卖。“墨菲斯计划”大部分采用手机元件制作，确保价格不会太高，在拥有了足够的软件之后就会上市。

总的来说索尼在自己主场表现可谓优异，在电脑娱乐供应商协会（CESA）公布的“日本游戏大赏——未来篇”的获奖名单中，12款游戏中有8款来自索尼平台独占，剩下的两款跨平台游戏《邪恶深处》和《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》也有PS3和PS4版本，惟一可能令索尼有些不舒服的，也许就是Oculus VR作为一个非游戏项目竟然也获此殊荣了。

虽然说TGS像是索尼的主场，不过这并不代表他的两大竞争对手微软和任天堂会坐以待毙。在WiiU和Xbox One两大主机被PS4的张良妙计死死压制的时候，他们也有自己独特的“过墙梯”。

如果说微软去年“忽然”重视TGS是为了今年早些时候的Xbox One日版发售造势，那么今年微软继续重视TGS则更像是为在日本的发售日的惨淡来“补仓”。Xbox One登陆日本的首周前四天，全境只卖出了不到24000台主机，是三大厂商主机近两代主机在日本的最差销量。



▲《怪物猎人4G》是N3DS和N3DS LL能够在今年TGS上大放光彩的关键。

翻开微软所准备的豪华游戏阵容，画面实在太美：《刺客信条 大革命》、《横行霸道Ⅴ》Xbox One版、《宿命》、《极限竞速 地平线2》、《FIFA 15》、《使命召唤 先进战争》和《光环 士官长合集》等等大作哪一个都算得上是吸引力十足。

不过再对比微软出征E3和科隆展的阵容，就会发现浓浓的既视感，事实上，微软带来的23款Xbox One游戏中，大部分都在其他展上已经亮相，就连介绍视频也没有太多变化，看起来就像是“巡演的第三站”。

微软没有安排单独的发布会或许就是因为这个原因，他们早早就宣布“我们不会在TGS上发表什么重大消息”。

不过微软还是在自己的Xbox One展区精心地准备了多场精彩活动。在公众开放日的两天里，《心理测量者 没有选择的幸福》特别活动请来了在动画和游戏中担任配音的超人气声优关智一、三木真一郎、远藤绫与梶裕贵；Konami的老熟人小岛秀夫登台介绍《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》，并且公布了和Gamescom完全不同的新PV。欧美系简单粗暴的思维在微软的展台上得到了充分展现，微软展区最大的特色就是提供大量的试玩，在E3和Gamescom上所向披靡的3A级游戏游戏吸引了不少玩家，《使命召唤 先进战争》的试玩摊位前甚至排起了超过2个小时等候时间的人龙，足可见虽然Xbox One在日本销量不佳，但是后劲还是可以预期的。

在索尼的主场，微软还是受到了“特别”的待遇：在SEGA展台上展出了包括WB Games在内数家西方发行商的游戏，但是这些游戏都没有标注任何Xbox的标志，虽然《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》在日本将是PS4独占游戏，但是《中土 摩多之影》和《泯灭之光》的那样跨平台游戏同样消除了所有微软游戏平台的标志，也算是索尼和微软的明争暗斗中的小花絮。

至于任天堂，历来就对TGS不甚感冒，坊间对个中原因也有多种猜测，最为靠谱的说法是因为TGS的主办方“社团法人日本计算机娱乐协会”（Computer Entertainment Supplier's Association，简称CESA）是索尼在任天堂的第三方阵营集体叛逃时笼络建立的，任天堂碍于面子不屑于参与，转而专注于自己的秋季发布会。事实上，除了2001年和2011年分别为了宣传GBA和3DS两款当时全新世代的掌机而罕见地出席外，其他时候任天堂都毫不例外地缺席了TGS。今年任天堂旗下主机Wii U上市近两年，今年才在《马里奥赛车8》等第一方大作刺激下销量激增，勉强超过700万台，远逊于迟一年上市却已经销量过千万的PS4；再加上任天堂提前在今年8月29日的线上发布会“Nintendo 3DS Direct 2014.8.29”上公布了加强版而非换代的3DS掌机“New Nintendo 3DS”与“New Nintendo 3DS LL”，所以其毫不意外地缺席了TGS。

尽管依旧缺席本届的TGS，不过按照多年以来的惯例，“内容为王”的任天堂还是以其独特的方式“参与”或者说是影响了这次展会。被任天堂独占游戏的厂商自然不敢怠慢合作伙伴，所以大家还是能够在现场看到老任作品和产品的身影。

Capcom在试玩现场配置了数台New Nintendo 3DS，供玩家试玩《怪物猎人4G》，还展出了在任天堂线上发布会中公布的限定版New 3DS和New 3DS LL以及可换机壳，不但为自己的超人气大作的续作提供更佳的游戏体验，也为任天堂即将在10月11日上市的两款加强版新掌机造势；脱离了索尼掌控的SE也展出了为任天堂发行的《二度勇气》以及《最终幻想 冒险者》；刚上市一个月的Wii U独占游戏《塞尔达无双》和即将发售的《零 濡鸦之巫女》，以及3DS游戏《战国无双 编年史3》也在光荣的



▲《泰坦天降》在全球范围内已经是老游戏了，不过对于日本市场来说则还是Xbox One的宣传王牌。



展区展出，而其他和任天堂有所联系的企业也纷纷公布了3DS和Wii U游戏的新进度，《新・世界树迷宫2 巨龙骑士》和《智龙迷城Z》上配信的新地下城“绿大蛇之森”等等作品或额外内容纷纷登场，使得现场即使没有专属于任天堂的区域，任天堂同样显得无处不在。

任天堂不仅在展会现场无所不在，在过去多届的TGS中，最终获得大奖的都是带有任天堂色彩的游戏，今年也不例外。继去年的《跃出！动物之森》获得大奖之后，Capcom的《怪物猎人4》凭借着去年惊人的表现顺利获得了“日本游戏大奖”，LEVEL 5面向3DS发售的作品《妖怪手表》同样获此殊荣；任天堂在自家3DS发售的RPG新作《口袋妖怪 X/Y》在全球收获了超过1200万的销量，理所当然地获得了“优秀奖”、“最佳销售奖”和“全球奖：日本区域作品奖”，让人不得不感叹任天堂在日本市场根深蒂固的影响力。

日式游戏的转型

还记得今年TGS的主题吗：“变化的游戏，变化的乐趣”。

日本游戏变了，这是不少人有目共睹的事实。曾经是日系游戏的名片的“JRPG”，受限于以前游戏机机能而创作出回合制、战棋策略制和随机遇敌等等元素和设定，却成为了日式RPG重要特征。一向以敢于创新的日本人经历了多年的回合制的缓慢节奏熏陶，随着硬件技术的变革反而显得格格不入。难怪有人戏称“日本人的大脑只能适应回合制RPG游戏。”

随着日系游戏开始僵化走下坡，游戏厂商们亟需寻找新的发展方向。曾经他们在任天堂的带领下，坚持不做手游。事实上时至今日，任天堂依旧不断重申着自己不进入手游市场的三大核心理由：1. 市场不明朗；2. 不考虑其他平台发布，授权品牌开发也可赚钱；3. 不符合任天堂的长远利益。家大业大的任天堂自然有这样的底气，不过那些在JRPG的颓势中意图振作求生的企业却不然，尤其是手游厂商Gungho凭借着一款《智龙迷城》就使其市值一度超过任天堂，彻底让传统厂商改变了看法。大型厂商纷纷放下身段，将自家的品牌游戏移植到手游平台，继续挖掘（或者说压榨）自身成功品牌的潜在价值。

不过，任天堂的论断似乎不无道理，研究机构Kntar Japan在今年第二季度的调研时发现，在亚洲中度发达以上的国家和地区中，日本网民中手游玩家比例倒数第一。而实际中也有大型厂商失意于手游市场的历史：Capcom虽然因为经常“炒冷饭”而颇受争议，其“《怪物猎人》系列”的衍生手游不计其数，在TGS 2013上的Capcom展台，手游甚至占据了半边天。在TGS2014召开前的一个月，他们宣布了旗下包括《怪物猎人商店 艾路猫露天集市》在内的五款手机网游停止运营，再加上之前已经停运的《怪物猎人 重装狩猎》和《龙之信条 远征》，Capcom在手游市场过得并不如意，企业也陷入了危机，当“《怪物猎人》系列”从索尼转投到任天堂旗下之后，终于凭借着3DS的庞大用户群而起死回生，劫后余生的他们在本次TGS上几乎与手游绝缘。



■今年Capcom的展台回归本源，用家用机游戏作为主打。

Capcom的遭遇为立定心肠要投身手游事业的厂商敲响警钟。不过他们的铃声似乎调得太小。天下攘攘皆为利往，虽然手游占有比例不高，但是日本网民的消费力、消费意愿和市场广阔程度都令人艳羡，使得不少厂商趋之若鹜地去争夺业界的巅峰。在厂商们看来，手游不仅是一块廉价而高效的试验田，还是那些成功的游戏系列的新“蓝海”。而转型中的日本游戏厂商，将开创新经典的希望，寄托在了手游之上。在本届TGS的1363款游戏和相关产品中，手游作品竟高达559款。

Konami除了继续翻炒《胜利十一人2015》、早已曝光了的《P.T》和吊足我们胃口的《潜龙谍影V 幻痛》之外，Konami在两个媒体日一共公布了15款手游作品，其中不乏人气漫画“热血高校”改编的《CROWS×WORST 打威鸣舞斗》以及旗下体育作品“《实况力量棒球》系列”和“《实况俱乐部》系列”等等体育类游戏的手游新作。

不过这都比今年大放光彩的Koei Tecmo，之所以说Koei Tecmo大发神威，除了因为他们在主机大打周年纪念牌去推出各种作品，还因为他们在本届TGS上所公布的豪华手游阵容，其大部分都是将旗下经典作品按照智能平台标准改造的周边式作品：为庆祝“《战国无双》系列”10周年而推出的《战国无双 shoot》；让玩家在移动平台上体验无双割草乐趣的《真・三国无双 BLAST》；和《讨鬼传 极》



■抓住了手游领域纯粹RPG的缺失，《混沌之戒3》肯定会和之前的系列作品一样大受欢迎。



有着相同世界观的益智 RPG 手游《解谜战斗 讨鬼传》;"《大航海时代》系列"在 15 年后推出的正统续作《大航海时代 5》终于登陆移动设备平台，保留原有元素的情况下以手游形式登场也算是符合实际的;《信长的野望》的衍生作品"《信喵》系列"也从页游向移动端发起了远征。

至于另一一线大厂 SE，是本届 TGS 上另一个弄潮儿。从它身上可以大概折射出日本游戏企业在转营期的挣扎。

已经开发出"手游大厂"技能的 SE 深明"两手抓、两手都要硬"道理，从决定投身手游行业开始，就打算全面渗透这个行业而不是做个简单的移植专业户。他们一方面将《FF》、《DQ》这些等国民级作品一代又一代地移植到手机平台上，另一方面则用"《混沌之戒》系列"和《扩散性百万亚瑟王》分别在收费和免费游戏的领域中大获成功。在 TGS 2014 上 SE 众多的手游作品丝毫不逊于光荣，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》等经典大作的手游版移植继续受人关注。两大吸金利器中，《混沌之戒 3》将在 10 月份上市，"亚瑟王"的续作《乖离性百万亚瑟王》也即将面世，又将掀起新一轮热潮。

不容忽视的特别群体

纵观整个 TGS2014，虽然号称"变化中的游戏"，但是变化的大多只是游戏名称后面的序数词而已。过分挖掘游戏潜能的后果大概谁都能想到，续作当道，反映了日系游戏要凭借新创游戏重新回到世界主流舞台巅峰的道路还任重道远。

凭借着对移动平台的独特适应性，近几年独立游戏的发展可谓迅猛，在每每追求视觉效果的大作群中凭借耐玩度和游戏性杀出一条血路。他们的存在也为面临转营和谋求新的游戏主题的游戏厂商提供了新的出路。各大游戏展会也纷纷开始重视这曾经不甚起眼的板块。

TGS 从 2013 年开始设立独立游戏展区，旋即吸引了 10 个国家和地区、超过 40 个独立游戏开发团队前来参展，今界索尼再接再厉，"承包"了本届 TGS 的独立游戏展位的所有展出费用，同时还安排了多场的发布会（包括 SCEJA 展前发布会），让独立游戏有更多的展示空间，也为自己吸纳更多优质独立游戏的双赢结果打下坚实基础。

在自己的"主场"，索尼对独立游戏也十分重视，早在 2013 年的 TGS 结束后不久，SCEJA 公司就举办了独立游戏者大会，公布了开发者的支持服务"Indie Stream"，一个集合了开发者、媒体、发行商的网络，使得开发者即使没有发行商支持也可以在 PS 平台上推出独立游戏作品。在 TGS 2013 上颇令人瞩目的《古树旋律》和《三国战纪》等游戏都得到了索尼的青睐，成功被移植到 PS4 上，本次参展的独立游戏商中，很多游戏都会推出中文版。来自广州的谷得游戏联合台湾 OXON 游戏工作室打造的一款全平台 3D 动作游戏《世界 2》，获得了"未来奖——独立游戏大奖"的提名，也算是为我们的独立游戏事业迈出向世界踏出了一步。



■《御姐玫瑰 Z2 混沌》节操度跌破下限的试玩台。

只要打开国内各大有关 TGS 乃至其他游戏展的专题站首页，Showgirl 和 Coser 图片总是不被置顶，却又是不可或缺且被人翻阅最多的页面。作为一个二次元中毒的国家，本届 TGS 也为"宅男"以及 Cosplay 爱好者提供了多样的节目和展示空间。诸如展位最大的 BNGI 展台请来了大量各式各样的萌妹子穿上经典游戏人物服装担任 Showgirl，《御姐玫瑰 Z2 混沌》的试玩台将试玩屏幕设在了广告板上巨大御姐图像的胸前，SEGA 为了宣传旗下王牌游戏新作《如龙 0 誓约之地》，特意开设了拟真酒吧现场的摄影区，请来了知名的成人电影女优扮演陪酒女郎，全天候为游戏爱好者和"龙友"（粤港澳地区对专门以摄影为主的业余族群的称呼，为御宅族文化范畴产物之一）提供足够的养眼素材。凡此种种，难以用文字形容，诸君还是自行搜索吧。



■索尼包场的独立游戏区呈现出一幅繁荣的盛况。

结语

总体而言，本届 TGS 还是依旧热闹，无愧于"亚洲第一游戏展"的称号。诚如其"变化的游戏、变化的乐趣"的口号一样，日系游戏终于开始思考变化的出路，这是值得我们这些自小玩日系游戏长大玩家们欣喜的事情。但整体而言，日系游戏要重拾昔日的辉煌，还需要颇长的时间。所以我们也更有理由，对 TGS 2015 充满期待。



UCG TGS十一周目远征启航!

可能不少读者并不知道，一直偏好美式游戏的伽蓝其实在大学时的专业其实是日语，但与不少ACG爱好者学习日语出发点所不同的是，我并非以看懂日语辅助兴趣作为目的，仅仅是为了最大限度避免专业不对口的情况罢了。记得在课堂上老师曾经无数次介绍日本的人文风景，但总觉得日语教师对日本的喜爱之情溢于言表，对此我总是不以为然。直到本届的TGS，借工作的机会终于能够亲身前往日本，用自己的视角体验对岸的风土人情，下面就让我为大家详述本次UCG报道团的TGS旅程吧！

夜幕行军

不知不觉，今年已经是UCG第11次的TGS之旅，以前对TGS的印象都是从杂志或者是同事的拍回来的照片中感受的，今年成为了实际展会的实际参与者，心情难免有些激动，值得一提的是，报道团的一行6人中，只有我是第一次去日本，其他人都至少去过一次，纱迦更加是连自己都忘记了这是第几次前往日本，所以所有人中好像只有我感到如此新鲜。为了保证能够上10点45分从香港起飞的飞机，我们约定在5点钟于公司楼下集合，我是一个从不赖床的人，所以早起对于我来说并没有什么难度，加上在前一天女友早已为我精心打包好行囊，可以说万事俱备，只等出发！在小息几个小时后，4:30的闹钟一响我便条件反射似地跳了起来出门，凌晨时分，熟悉的马路，行李箱滚轮于沥青路面的摩擦声，这是我对旅途的第一个记忆。



■空无一人的日航服务窗口

云端之上

与去年一样，今年我们选择的仍然是香港直飞日本成田空港的飞机，因此我们第一站需要先前往香港国际机场。搭乘出租车前往皇岗口岸后，由于时间还很早，前面排队的人并不多，因此我们很快就顺利过关。刚刚在坐上前往机场的短途快车以为可以迅速到达机场时，我们就在另一个关卡处等待了大半个小时，原因是需要再次检查护照以及测量体温，看来埃博拉病毒确实让人人心惶惶，这应该也是继之前H1N1流感肆虐后的再次高度戒备。在司机大哥的飞速奔驰下，不一会儿我们就到达了香港国际机场，正所谓人有三急，《掌机王SP》的白菜和虫无兮连忙朝厕所赶去，期间他们对厕所一旁的祈祷室感到十分好奇，毕竟国内有不少机场还未配备这一设施，由于游戏机部门就有一位信仰伊斯兰教的穆斯林朋友，因此关于穆斯林的点滴我

文 伽蓝
协力 纱迦&宇宙人
美编 anubis

们就早有耳闻了。

今年我们选择的是日本航空（JAL）的航班，但不得不说在办理手续时给我们的第一印象并不是很好，我们前往柜台办理行李托运手续时约7点半，这时机场内来自世界各地的游客早已熙熙攘攘，很多柜台都已经开始了登机手续的办理，但来到日航的柜台前却空无一人，在等待将近半小时后日航的工作人员才姗姗来迟。办理好全部手续后，在进入候机大厅之前，机场会对游客进行最后一次的安检，而我不知为何裤子中总能检测出金属物品，折腾半天后才发现是里面有一个金属制的内扣，实在十分尴尬。一切准备妥当后，离飞机起飞还有将近3小时，由于不少人都是空着肚子过来的，因此吃早餐成为众人的当务之急，在选择店家的过程中纱迦不断向众人推荐港式餐厅“翠华”，至于味道嘛，我的评价也就“能吃”的水平……

就这样，在机场逗留约2小时后，我们终于登上了飞机。超过4小时的飞行说长不长说短不短，除了极个别睡神能一觉到头之外，选择适合自己的娱乐项目也十分重要，我们一行有人掏出了掌机，有人玩起了iPad，而我则用机上的独立小电视看起了电影，由于新片如《X战警 逆转未来》以及《美国队长2》这样的大片都已经看过，加上懒得看各种吹替版字幕，身为广东人的我选择了惟一一部港产片——《警察故事2013》，这也是我此行最后悔的一个选择，至于这个片有多烂，大家不妨自行搜索下评论……在飞机上给我留下最深刻印象的就是飞机餐，即便经常出国旅游的纱迦也表示这是他吃过最丰富的飞机餐，具体有炸猪排饭、鱼类刺身、沙拉、饮料、豆制品零食外加一个哈根达斯，简直了！


■大受好评的飞机餐

◆“会员”制度◆

在皇岗口岸以及香港国际机场往返时，各种专门拉客到飞机场的车队都会主动迎上来，而机场到口岸短短的路程价格就在人民币150左右，后来从经常往返港深两地的同行者口中得知，各家车队之间的竞争非常激烈，往往会推出“会员卡”制来招揽顾客，无论在哪一家买票，只要在买票时报出“我是会员”就可以获得一定程度的优惠，而且根本没有人会查证，据他的说法就是万试万灵！

◆托运禁止事项◆

经常乘坐飞机的读者一定会知道，机场对于行李托运有着详细的禁止列表，简单来说就是易燃、易爆、液体、有毒危险品等等，对于大多数正常的旅客来说是不会出现太大的问题的，一般比较有争议的就是充电宝，而充电宝虽然不能托运，但其实是可以用手持的方式带上飞机的。

安全着陆


■所谓的特急券+乘车券



■画风很像手冢治虫的痴汉警示广告

飞机着陆后已是当地时间下午4点30分左右，由于时差的缘故，我总有一种被偷去了一个小时的感觉，而此时的日本已渐渐入夜。在简单办理入境手续后，我们总算正式踏足日本的土地。

由于此前已经连续3年入住位于潮见的APA酒店，为了改改口味，今年我们入住的酒店是位于东京都千代田区的神田Grand Central Hotel，理论上是只要简单地乘坐成田Express前往东京站，再从东京站转乘到神田站即可，但在买票时又再次发生了一个似曾相识的状况，负责购票的宇宙人在买票时选择了前往神田的6人份车票，但在付费出票时却连续弹出了13车票据！众人不禁一惊，难道是操作失误导致每个人都买了2份的票？但仔细一想感觉不对，就算6人份翻倍也只有12张，那么13张又是怎么来的呢？眼看要乘坐的列车马上就要离站，众人急忙来到服务装口了解情况，经过工作人员的指点，原来12张是指6张神田站车票+6张特急券+领收书（收据），在去年的TGS游记中也介绍过，日本铁路中前往部分站点是有普通线路以及特急线路的区别，特急的好处是有固定的座位以及停站少的特点，但在乘坐时需要在普通JR车票的基础上加买特急券，而我们这里遇到的就是这种情况，而最让人哭笑不得的是，这样的事情对于UCG报道团来说已经屡次出现，实在是……。

最后，我们还是有惊无险地顺利搭上成田Express，一看手表已是六点有余，凌晨早起的疲惫加上旅途的紧凑，在坐上列车后不少人都随即进入了梦乡，只有我在像个小孩子一样借着最后一丝光线眺望着被我们抛在身后的景色，成田到东京的路途大多是在乡间穿行，途中就连路灯都显得特别的昏暗，和风建筑零落在铁路两侧，由于已是下班时间，房屋停泊在自家门前的汽车，屋内亮起的灯火，这一切让我仿佛能听见屋中人围桌进食时的欢声笑语，平静与繁嚣，各有生活


■酒店店面虽小，但服务却十分到位，而且价格相当经济！

乐趣。

在到达东京站这个中转站时，伽蓝不禁被这里的铁路复杂程度给震惊了，众多线路在此汇集，使得此处的地下形成了一道独特的商业风景线，此前的TGS游记也对此有过多次的介绍，在这里就不再赘述。而我们的目的地神田站距东京站仅1站之遥，因此我们很快就找到了酒店的所在地。简单办理好入住手续后都已经7点30分，正当饥肠辘辘的我以为可以好好地吃上一顿饭时，纱迦、宇宙人以及《掌机王SP》的白菜强烈要求先去秋叶原一趟，一问我才知道秋叶原站就在神田站的旁边，我顿时觉得关于预定酒店的一切都是阴谋！到达秋叶原后已是将近8点，而不得不向大家科普的是，秋叶原虽然是宅文化以及购买电器的圣地，但这里的店铺闭店时间相当早，8点左右店铺就会陆续关门，到9点半基本上就会全数闭店，即便是这样，几位依然坚持饿着肚子逛上一个小时，这到底是怎样的一种精神！



■不吃饭都要去买WS卡的人简直不能忍！



■秋叶原第一印象，《宿命》的大广告相当醒目

通讯 & 网络

最早的时候，UCG报道团是在到达日本后，以租赁的方式租用日本运营商的手机作联络使用，但近几年国内运营商的国际漫游业务已经相当完善，只要在离境前拨打相应的服务号要求开通国际漫游业务即可，这样在日本就可以自动接入相应的运营商使用，以伽蓝使用的联通为例，拨打/接听的资费为2.86元/1.86元一分钟，这个收费确实说不上贵。但是，必须注意的是在日本使用电话时必须将手机的3G功能打开，因为日本的电话通信是以3G作为模块的，如果手机关闭了3G，那么是无法接受当地运营商的电话信号的。

至于网络的话，对于出行在外的游客来讲显得比电话更加重要，尤其是在购物血拼时对比淘宝价格以及地图寻路时显得格外有用，而其实现在国内也有很多可以在日本不限流量使用的移动WiFi热点，像我们使用的名为“随身游”的热点，就是在淘宝找到店家租赁的，具体资费为500元押金，然后每天40元/天的日租，不仅信号强，而且续航时间也有4~5小时，如果携带了移动电源，全天不断网也没有任何的问题。

领收书

领收书相当于国内的收据，也就是说商家与顾客之间的消费凭证，在日本基本上任何店面的消费都能获得领收书，就连搭乘铁路也可以主动领取。伽蓝曾经在秋叶原其中一家店买东西时，在付款后等待找兑时迫不及待想要拿起货品端详，但服务员连忙阻止，并解释必须拿着领收书离开，以免产生不必要的麻烦，虽然感觉店员有点小题大做，但仔细一想其实对方也不过是为顾客着想罢了。

日本人的处世之道

日本人与不熟悉的人打交道时，嘴上永远都离不开すみません（对不起）这句话，而且总会身体微弯点头示意，这一点在学习日语时老师几乎是最初介绍的内容，倒不是说日本人觉得自己做错了什么事，而是他们似乎生怕自己会为别人带来麻烦，国人常常对日本人的这种行为感到不解，不过我们很难用一种文化的价值观去衡量其他文化的特色，所以也只能见怪不怪了。



■丰盛的晚餐，大家不要再惦记什么马肉了

大快朵颐

到了约定集合的8点30分，这时我的手早已是饿到发抖，在与老同事九兵卫集合后，众人最后选择了前往了就在秋叶原站旁边的日式料理店“留萌”作为到达日本后的第一顿晚餐。一顿猛点过后，不一会儿桌上就已经铺满了各种美食，在完成简单的拍照留念后，只见7人以风卷残云之势扫清所有食物，所到之处连菜汁都不剩，当时众人的食相这里我也不愿再提……由于晚饭菜品价格较高，而且出品相当袖珍，众人纷纷表示未能吃饱，在吃饭往酒店回程的路上，大家步调一致地往便利店买夜宵吃，而这个“良好”习惯大伙也一直持续到离开日本。回到酒店梳洗过后已是11点有余，在同房的摄影anubis强烈推荐下，一杯冰牛奶下肚后我就一下子睡了过去。

日本美食

在我眼中所谓的日本美食并不是什么豪华寿司刺身或是拉面，而是日本各大便利店均有售的牛奶以及温泉蛋，日本的牛奶好喝到不知怎么去形容，不但一点都不腻，而且有很浓的奶香味，绝非国内什么仑苏之流可比的，在日本每天一盒牛奶已是众人的日常。回想几年前因销售问题牛奶而倒闭的日本某乳业，再想想屡出问题依然屹立不倒的国内乳业巨头，也就不难理解为什么人家的牛奶那么好了。而温泉蛋其实就是一些半熟的鸡蛋，有的人可能很难接受那个味道，但个人觉得简直是人间美味，有机会去日本的朋友定要一试！

季节限定



日本人特喜欢搞定限定，记得纱迦第一次去日本时，就为JR线上每个站都有的当站限定Kitty喵所震惊。早些年去TGS时众编都要拜访东京迪士尼乐园，由于TGS总在9月底到10月初期间召开，和西方大节万圣节靠得比较近，因此每次去迪士尼乐园时都赶上万圣节活动。每次和其他朋友交流时，他们都一脸羡慕地说好想去。殊不知编辑们是想看个普通版都不能如愿。

而在诸多限定中，又数季节限定食品最为多见。这次去日本时哈根达斯正好搞了一个万圣节限定的南瓜口味冰淇淋，口感上佳，引得众小编赞不绝口。不过等来到秋叶原、涩谷、新宿，遍地都是季节限定，就连麦当劳、汉堡王这种快餐店都有季节限定，搞得众编狂掏腰包。不得不说这招实在太好使啦！

海岛之歌

按照行程，第二天我们的目的地是位于神奈川县横滨市的八景岛海岛乐园。早上8点，我们就约定在酒店大堂集合，并在酒店吃早餐，酒店的早餐虽然是自助式，不过提供的菜品似乎并不是很符合早餐的定位，除了像玉米、温泉蛋比较像早餐以外，其他就是咖喱饭、味增汤、香肠以及肉丸等，虽然味道尚算可以，但大家都纷纷表示明天不愿再吃这里的早餐。

在前往八景岛之前，我们先后与九老师以及宇宙人的朋友、米健以及SOLA碰面，米健和SOLA两人已经在日本留学多年，因此对日本各地可谓了如指掌，因此在后面的几天中给予我们报道团极大的帮助。随后我们一同前往我们的目的地八景岛，从碰头地新杉田站前往八景岛的列车十分有趣，整趟列车都是无人驾驶，而且车头车尾的位置都是透明度极高的玻璃，乘客可以在搭乘的同时欣赏沿线的景色。当横滨海港映入眼帘时，不远处的八景岛也出现在众人的眼前。从列车下来后，迎面吹来的海风让人感觉十分舒服，值得一提的是八景岛所在的区域是横滨市最大的重工业聚集地之一，但即便如此脚下横滨湾的水仍然青可见底，而且时常还能看见鹰在天空中翱翔，可见日本人在协调人与自然上所做的努力。



■惬意的海豚

也许由于当天是工作日，入园的游客并不多，所有娱乐项目基本想玩就能玩，十分过瘾。不知道是个别现象还是日本特色，八景岛采用的收费方式与国内游乐场大不相同，游客单纯的入园是免费的，只有游玩相应的游乐设施需要买票，因此理论上游客大可以进去环岛一圈，拍拍纪念照片然后高兴离园……除此之外也可以购买一天内任意畅游所有项目的日票，凭证是可以贴在手腕上的手环，而我们买的就是这种票。在园中寻找游戏项目时，摄影anubis第一眼就相中了高达107米的垂直落下机动设施，经他这么一说众人都跃跃欲试，惟独天生恐高的九老师神情凝重并连忙拒绝，毕竟恐高这事也是无法勉强的。正当众人准备登上跳楼机时，九老师突然神情一转，自告奋勇坐在了我的旁边，要知道按九老师的说法他是从来没有主动玩过这种游戏，只是某次被朋友骗上了一次过山车，从此留下阴影。当我还没来得及为他的勇气致敬，机器爬升还不到一半他就大呼救命，并连连表示后悔要晕，可惜这事是无法回头的，接下来的镜头相信各位也心里有数，九老师的哀嚎可以说是响彻天际……



■硕大的翻车鱼长相确实不怎么地……

紧张刺激的激动游戏过后，由于饭点将近，大伙就选择在附近的餐馆先行就餐，在就餐途中众人都发现明显的地面晃动，一查果然关东地区发生了地震，以前都听说日本地震频发，只是万没想到刚来日本第二天就会亲身感受到。补充能量后我们选择了前往海洋馆中游览，这个海洋馆的名字叫做海豚幻想，是园内数个海洋馆中的其中一个，进入后小小的通道被拱形的水箱环绕，游客可以近距离地看到海豚在头上自在地潜泳，阳光透过海水折射到通道上留下一个个光斑，迷失蔚蓝大概就是这种感觉吧？这个海



■看这表情，我们玩的是同一个游戏吗？

洋馆的里头，还有一条巨型的翻车鱼，但这条翻车鱼实在和二次元中萌萌的形象不太沾边，甚至有一点点恶心。离开海洋馆后，众人决定冒着湿身的危险去感受一下乐园中的水上漂流，但和前面两个玩的相比，这个漂流实在是太坑爹了，整段漂流时间还不到 1 分钟，而且波浪的起伏极少，差不多就是在水上漂一会就起来了，完全是三流水平！接下来我们前往了名为亲密海洋馆的设施，所谓的亲密海洋馆其实就是能够近距离接触各种海洋动物的地方，其中最有特色的当属这里的“馆长”——一只海象，在驯养员的指示下，它在画框中 COS 出各种世界名画，引得场内阵阵发笑。

离开海洋美术馆时间也已经不早，但众人还是表示要感受一下这里的过山车，但之前被跳楼机吓得不轻的九老师表示绝对不要再玩这些东西了。在队列等待的过程中，我们纷纷推断这个过山车比不上国内的刺激，因为轨道起伏少，也没有特别出彩的设计，但在实际游玩的过程中发现这个过山车素质还算不俗，不时喷水的设计也是其一大特色，但不得不说它的防护措施比较不人性化，其启动时由于离心力的作用乘客的脖子会不断左右地倾侧，但由于防护栏只有腰部以下被锁住，以致我接下来几天都感到有点脖子疼。

从过山车下来之后，太阳都已经开始下山了，大家只能依依不舍地离开这个海岛乐园，虽然回程的路上我和 anubis 都再次坐到了拥有广阔视野的车头位置，听他说在路上还可以依稀地看到夕阳下的富士山，但由于实在太困，我几乎从起点睡到了终点……


■蒙娜海象的微笑


■漂流看着好玩，实际上没有任何乐趣可言


■在驯养员的指挥下，海豚一跃而起


■这个过山车玩起来比看上去刺激多了

八景岛

八景岛是位于日本神奈川县横滨市的人工岛屿。八景岛的面积约 24 公顷，横滨八景岛海岛乐园是在八景岛上建造的游乐园。它坐落于横滨湾的末端，是一个新型的游乐公园，也是日本最好的海洋馆之一。而除了海洋馆外，游乐园中还有各种刺激的机动游戏设施，比如全日本第一个建造的波浪云霄飞车，以及高达 107 米的“跳楼机”。


■在观光旋转塔视角下的八景岛一角

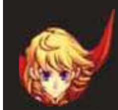
四季分明

在日本最直观的感受就是日本的气候，由于已经入秋，日本的气温已经渐渐开始下降，但白天仍然有夏天的尾巴，但只有被太阳晒到的时候感觉有点热，只要太阳被云层遮挡，怡人的秋风又会再次吹起，这种清凉的感受直让伽蓝这个只知道酷暑和深冬的广东人泪流满面。

关东地震

日本当地时间 9 月 16 日 12 时 28 分，日本关东北部地区的枥木县、埼玉县等地区发生了5级地震，东京震感较强烈。震中茨城县南部地区震级为里氏 5.6 级，这也是 9 月以来关东地区第二次发生 5 级以上地震，身处横滨的我们也能在当地感到明显的震感。

理解错误



9 月 17 日当天下午，我在秋叶原闲逛，突然间小腹略有便意，于是便去找厕所。正好我们经过一家 SEGA 的街机厅，门口显示 3 楼就有厕所。待我上到三楼，只见厕所门紧闭，挂着一个牌子，上书：5 楼也有厕所。其实这个告示的意思只是在提醒玩家，5 楼也能上厕所，但我一来没看到那个も，二来又是国人思维，就觉得应该是三楼厕所关了，所以指引我去5楼。等我到了 5 楼，只见厕所门紧闭，挂着一个牌子，上书：3 楼也有厕所。当时第一反应简直要踢门了（因为已经有忍不住的前兆）。不管三七二十一推门而入，迅速解决。等我出来之后再细看这个牌子，才发觉原来有个も，这才理解了它的真实含义。

入乡随俗

在八景岛回到东京后，信奉“买买买”神教的几位同事显然昨天秋叶原还没有逛够，由于目的地各不相同，大家就在此分头行头。由于我和九老师两人都有来自家人和女友的药妆清单，因此我们就结伴同行，于是我们就直奔秋叶原中央通的松本清（マツモトキヨシ）药妆店，不知是我的东西太好买，还是他的东西太难买，当我所有东西都已经在松本清悉数买好的时候，他还拿着手机皱着眉头一个个寻找，最后结果更是一个都没有买成。然后他硬是看着地图，拽着我步行 20 分钟走到了神田的另外一个更大的药妆店，但最终还是喜闻乐见地 一个都没有买成。

逛完药妆店已经是 8 点半左右，一直久仰日本拉面大名的我，在九老师的带领下我们来到了位于秋叶原的连锁拉面店“油そば”解决晚餐问题，日本的拉面店的点单都是以自动售票的形式完成的，只要在门口付款点单后，再将食券交给服务员即可。即便知道这一点，但当日还是出现了一个小小的尴尬，在将食券交到服务员手上后，服务员突然问了我一个问题，无奈当天当值的女服务员说话速度可谓飞速，简直和国内一些摆地摊推销的人语速无异，虽然学习过日语，但毕竟不是母语，面对如此速度确实难 以反应，最后数次确认后才知道她是问我面的硬度（かたさ）几何，而我也是直到此时才知道吃拉面原来还能选硬度的。

填饱肚子后时间已经不早，这时我想起了九老师这几天曾多次推销的，位于他入住酒店的泡澡池，由于九老师本来预定的就是双人入住的房间，于是我就毫不客气地占了个便宜。九老师入住的酒店就在秋叶原车站旁边，该酒店最大的特点就在于其顶楼被开发成露天的泡澡池，在此前我从来没有泡过澡，因此自然就未出发先兴奋了。在出发前九老师再三吩咐我要带上 100 日元，询问原因他也故作神秘，使得我全程都紧张兮兮地在手中攥着这 100 日元。在彻底将身体洗干净后并小小地蒸了一下桑拿后，我们就开始正宗的日式泡澡，但不得不说泡澡的过程并非想象中那么舒服，原因是热水加上水压的冲撞，让人偶尔有一种喘不过气来的感觉，而且整个过程下来身体的水分流失明显很严重，因此泡澡时还是适度为佳。离开澡堂后我终于忍不住发问，究竟我全程攥着 100 日元是个什么状况，原来这 100 日元是为了在澡堂走廊的自动贩卖机外购买牛奶，泡澡过后大口喝牛奶的感觉简直是爽到极点，这个场景相信各位在日本动漫作品中也多次看到。

与九老师告别后，往入住酒店回程时感觉一天的疲劳都消失殆尽，用走路都会飞来形容也绝不为过，不得不说泡澡的力量真是相当的神奇啊！

◆ 意味不明 ◆

日本的广告多得让人眼花缭乱，特别是在电车中各种大小广告贴满了所有车厢，不少广告都做得不错，但最让我留下深刻印象的是一个莫名其妙的罐装咖啡广告，广告中节目主持人タモリ深田一义问汤姆·李·琼斯："最近有看电视吗？"然后汤姆·李·琼斯反问："最近有喝罐装咖啡吗？"下面标语就是"电视和罐装咖啡很相像。"难道是我的见识太少？完全看不懂是什么意思啊！



◆ 面的硬度 ◆

在日本拉面店中，在点单的同时店员都会询问顾客面的硬度，这个所谓的硬度就是指面从放进热水中煮到捞起来的时间长短，基本分为超硬（はりかた）、硬（かた）、普通（ふつう）以及柔软（やわ）。另外，如果吃的过程感觉不够饱，可以向服务员提出要替玉（かえだま），替玉就是在原来的基础上再要一份面条，加进原有的汤料中，至于食量大的朋友还可以请服务员加料叉烧、鸡蛋，但当然这些都是要加钱的哦！

◆ 金刚咖喱 ◆



SOLA 在给我们介绍秋叶原的名店是推荐了一家名为金刚咖喱的饭店，喜欢舰娘的纱迦听到这个名字后表示跃跃欲试，但直到他走到店门口才发现原来所谓金刚咖喱不是指什么"东山咖喱"（舰娘里金刚的 CV 是东山奈央），而是在帝国大厦炸飞机的那只"金刚改黑"，顿时大呼上当——不过后来偷偷去尝过的宇宙人表示里面的咖喱煮得还不错。

上野公园

第二天的行程的目的地是位于东京都台东区的上野公园，但是大伙一大早起来后并没有即时前往，而是又要往秋叶原赶一趟，原因是当日晚上的计划是前往不久前开业的《最终幻想ⅩⅣ》主题餐厅就餐，而《最终幻想ⅩⅣ》主题餐厅采用的是摇号制，只有提前排队加上运气成分才能成功预订，当我们早上 9 点半到达时，前面已经有二十人以上在等候，可见《最终幻想ⅩⅣ》在日本的人气之旺。不过最终我们凭借运气的帮助，抽到了靠前的 13 号，成功预订晚上 7 点的座位。



▲《最终幻想ⅩⅣ》主题餐厅门口的蓝武士旗帜，看看人家的国足，再回头看看我们的国足……

上野公园离秋叶原仅一站之遥，不过说实话这个时候的上野公园并没有什么看点，因为上野公园最好的游览时间是每年 3 月下旬的樱花花期，在 9 月末这个时间点来到这里的话，基本上就是绿树成荫的普通公园罢了。上野公园内除了东京国立博物馆外，还有上野动物园，但是这个动物园最大的看点是熊猫，作为中国人漂洋过海来看熊猫似乎有点不合适，因此众人最后也没有走进动物园内。上野公园内时常有很多街头艺人表演，就我发现的就有魔术、歌唱以及萨克斯演奏，这也算是公园内一道独特的风景线。



▲上野公园的鸟类完全不怕人，而远处的大片荷叶也是上野公园的一大风景



▲这一天的午餐是其貌不扬的一兰拉面，但味道确实很赞



■上野公园内放置有很多东京国立博物馆的活动信息



■上野公园内花园神社的入口，这一根根柱子都是由善者捐献的，柱子的后方均刻有捐献者的名字

上野公园

上野公园是日本的第一座公园，在 1873 年上野公园正式建立之前，园内的很多建筑和景观就已经存在，公园所在地也是历史上久负盛名的游玩之地。其最有名的当属园内的樱花，每年 3 月 20 日左右都是樱花开花的花期，这时上野公园会被染成一片银粉的樱花绝景，大批游客都会慕名前来赏樱，而判断全日本樱花花期的标准树也在上野公园之内。就除了景色优美外，人文气息也相当浓厚，著名的古寺宽永寺、东京国立博物馆也在上野公园之内。

误认日本人

在上野公园内游览时，有两名外国人用蹩脚的日语向我们请求帮忙拍照，在拍照结束后，由于同行的 SOLA 的“LO 娘”穿着，两名外国人将她认作了日本人，并表示他们的国家没有这样的风景线，我们也就只好“将错就错”满足他们小小的请求。



收费拍摄



游览上野公园的时候经过了一个稻荷神社，摄影师 anubis 要求主持人 SOLA 妹子拍一个完整的参拜过程，而且要一个镜头拍全程，拍到后面如果有失误就要重拍。因为参拜之前要丢一个硬币进钱箱，这相当于每失误一次就要给 10 日元的“拍摄费”，大概是这个原因，Sola 在拍摄的时候也特别紧张，结果频繁出现失误。到最后差不多将周围的人身上的 10 元零钱全扔完了才拍摄完成。想必巫女晚上打开赛钱箱的时候会笑得合不拢嘴吧。

真 · 秋叶原之旅



■秋叶原这种游戏齐全的街机厅简直是我等街机爱好者的福音

虽然前两天反复路过秋叶原，但我都没有真正意义上逛过，在离开上野公园后由于没有计划的安排，我和 anubis 以及《掌机王 SP》的虫无兮决定好好地逛一逛这个 ACG 圣地。秋叶原真不愧为宅文化的集散地，各种大面积的游戏相关广告，随处可见的女仆，恐怕全球范围也没有第二个国度能有这样的景象。不过秋叶原给我印象最深刻倒不在此，而是这一边大型商店在商品方面的出色分类，比如让我觉得存在感最强的 Softmap，这一栋栋以蓝色作为主题色的建筑在秋叶原就超过了 10 家，虽然不同的分店各有侧重，但每一个分店都很清晰地标记出各层专营的类目，比如某层是出售主机，某层是出售手办，务求让买家能够用最快速度找到自己心仪的商品，就连街机厅都是以这个形式来分类各层的游戏，实在让人佩服。

在逛秋叶原的时候，我突然想起了以前听说过名叫有都八喜（Yodobashi）的电器卖场，但同行 anubis 以及虫无兮都表示没有听说过这个店，于是我们使用了最直接的方法——问路！最后我们找到了一个穿着打扮都略显萌风的妹子（你以为我们是随机找的吗？图样！），而她“现在我有时间，带你们过去吧。”的回答也是让我们几个异国路人泪流满面，但走着走着妹子都在一些路口想了好一会儿，让我一度怀疑是不是萌妹天生呆，不过最后妹子还是顺利地带我们找到了有都八喜秋叶原店的所在，最后合照留念什么的就必须的啦。

最后说一下这个有都八喜秋叶原店，实在是太大了，大得让我有比我在国内看见过所有的电器卖场加起来都要大的错觉，各种类别的电器、游戏、玩具，甚至连钢琴都有出售，有机会去秋叶原的朋友一定要去逛一次。



■几乎一天就经过一次的秋叶原站电器街出口


■Xbox One在日本主推的本土特色独占作品


■秋叶原内随处可见的Softmap


■“今天开始禁止哥哥用右手”，到底哥哥要用右手干什么啊？



■ふなっし在秋叶原随处可见，可见其在日本的人气之高，但难道只有我觉得这家伙很恶心吗？


■带路的妹子，虫无兮后来一直对没有给她卡片保持联络而后悔不已

明码标价

就我的所见，日本商店最大的特点就是明码标价，也就是说日本商家很少虚标高价然后等买家还价，这是我最喜欢日本商店的一点。其次，日本商店中从来没有任何的店员迎上来打扰你的购物，可以说这种购物体验是我一直所追求的，在国内我不喜欢逛街很大程度上就是因为国人“过分”的推销热情。

高昂的消费税

在日本购物最受不了的一点就是现时高达 8% 的消费税，虽然日元目前跌倒历史低点的 5.6 左右，但是加上消费税的话游客未必能以低价买到商品。而日本国内对高额的消费税也是怨声载道，路上甚至时常能看见在野党张贴反对涨税的海报来拉拢民心。



▲海报文字：“沉默不言的话消费税就要涨到10%啦！”，虽然是来自在野党的宣传手段，但从实际时局来看也并非不可能

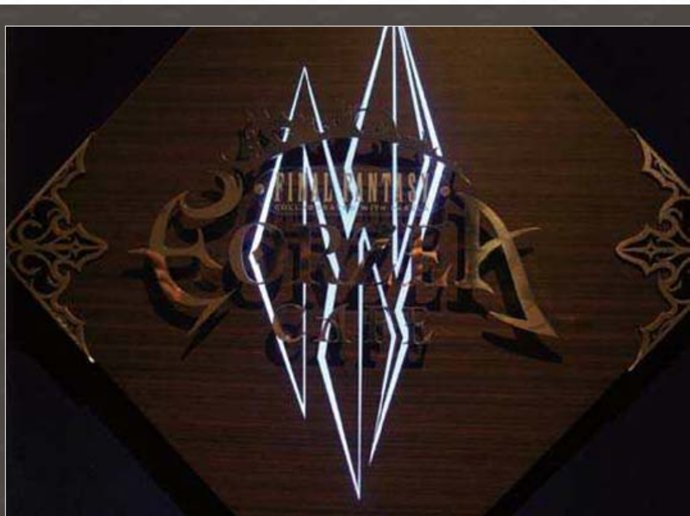
中古与特价

秋叶原内的中古商品相信不需要我多说，无论是二手、破损还是曾经开盒，日本人都会当作中古品降价处理，而中古品会在价格标签上清楚写上。但除了中古品以外，还有特价商品的存在，有时部分全新商品除了白色的价格标签外，还会贴上一个黄色的低价标签，这个售价较低的黄色价格标签就是这个商品的特价，特价商品降价的原因基本就是供过于求，比如我就以不到原价 1/3 的价钱买了一个完美品相的海贼王日版 POP 纸绘武身罗布路奇，而后来向米健询问，他更是曾经以 800 日元的低价购买过官价 9900 日元的手办，所以如果遇上这种好事就不要犹豫了！



踏破重生之境

晚上 7 点，分散的众人按照约定集中在《最终幻想 XⅣ》主题餐厅的门前等候，除了 UCG 报道团的 6 人，米健与 SOLA，宇宙人的朋友桶子以及前 UCG 编辑猫太也加入到我们的队伍，然而 UCG 报道团除了宇宙人简单玩过游戏外，另外 5 人完全没有接触过本作，但其余的 4 人都是《最终幻想 XⅣ》的狂热玩家，因此我们在主题餐厅完全是外行看内行。在同时进入餐厅的队伍中，我发现有已经满头白发的中老年人，有慕名而来的洋老外，也有本地游戏狂热粉丝，可以看出这个游戏的人气确实相当之高。就装修而言，主题餐厅的气氛营造得十分到位，各种最终幻想风的武器就陈列在餐厅的各个位置，不少可爱的莫古力就悬挂在天花板上，在餐厅的正中央还有四台电脑供玩家登陆游玩，如果你的账号足够 NB，很可能能引来群众的强力











东京游戏展 TOKYO GAME SHOW

新篇章

UCG TGS十周目远征启航！

围观。

除去身负摄影任务的anubis外，我们4个对游戏毫不相关的人坐在了同一桌，与很多其他的ACG主题餐厅一样，饮料以及食品的名字都是以游戏中的元素命名，但对于我们4人来说可以说是毫无归属感，只能看什么卖相好就点什么。平心而论这里出品味道还算不错，只是性价比确实太低，如果说能感受这里的气氛还能接受，但花费如此价格来到一个完全不属于自己世界的餐厅就餐，恐怕就有点浪费了。







■这是一把有毒的……喂朋友你能不能不要那么爱演!

放心好肉

在主题餐厅中我点主食是一碟牛排，但当我切开第一块的时候感觉就有点不对劲，除了外边略有烧焦的表皮外，里面完全就是各种意义上的生肉，这让我感到十分不适应，连忙问身后的米健是否日本餐厅的牛排都不询问生熟程度，从他口中得知日本除了专业的牛排店外，一般的店家都是以自己认为美味的生熟程度来烹饪，而不会主动询问顾客的意愿，而我也只好告诉自己日本的肉都是放心好肉，硬着头皮一口肉一口血水地吃下去。



十动然拒



《FF XIV》主题餐厅中每点一道菜，上菜的时候服务员就会随机抽一张杯垫给顾客，这些杯垫上面印有了游戏中一些知名怪物的图案，一套有8款。因为是随机抽的，而且便宜的菜没有杯垫，所以要点多少吃的才能收齐一套完全看脸。而身为《FF XIV》粉丝的米健想收齐一套，于是进来就疯狂点了一大堆吃的，但是剩下最后一张希瓦的杯垫就是怎么都抽不到。眼看着在场的其他人都已经纷纷吃撑倒下了还不死心，9点半最后一次下单的时候，他用可怜的眼神哀求的服务员待会一定要挑希瓦的杯垫给他。服务员看到这个场面非常感动，然后上菜的时候给了他一张泰坦……

夜访街机厅

在主题餐厅就餐之后，大多数人都打算回酒店，只有我跟在编辑部素有“格斗沙皇”之称的白菜摩拳擦掌往街机厅赶，经过一番比较，我们最终前往了秋叶原的老牌街机厅“Hey”，这里玩格斗的人十分多，除了主流的街霸、BB、铁拳之流外，夜下降生、电击文库等冷门游戏都有相应的玩家，这和国内除了拳皇97、98外根本没有新格斗游戏可玩的大环境相比简直有天渊之别。酣战一个多小时候，由于下一天就是TGS开展之日，我们只能依依不舍地离开。

自助找兑机

日本的街机厅并没有代币的一说，而是直接使用100日元硬币作为代币使用，假如各位到了街机厅没有散钱也不用发愁，街机厅内显眼的位置都会设置有硬币的找兑机，只要塞钱就会出币，SO EASY!



老龄化

日本是老龄化问题最严重的国家之一，这一点行走在日本时感觉十分明显，很多老人依然坚守在工作的岗位上，不过大多都是比较简单的工种，比如下飞机时负责维持入境秩序的工作人员，入住酒店楼下的便利店收银员以及一些在地铁站的清洁工等等。就连街机厅中看到的大多数主力玩家都是已经老大不小甚至是有一定年纪的白领，比如《掌机王SP》的白菜在打《铁拳TT2》时对战的高手已是有不少花花的白发中年人，这一点和国内确实截然不同。

高科技马桶



凡是第一次去日本的编辑，就没有不为日本旅馆里的马桶所吓到的。日本马桶干净整洁自不用说，自带的冲洗便处功能更是令人震惊。不过很多中国人都用不惯这个功能，总觉得光是冲冲很不干净。不过这次去日本时在一家寿司店里众编遇到了一个技术含量更高的马桶。在没有人使用的时候，这个马桶会自动加温并消毒。当你推开洗手间的门时，马桶盖会自动打开，使用完毕之后会自动冲洗便处，起身之后会自动冲水，离开后马桶盖会自动合上。等于说你只要需要脱裤子穿裤子，其他的一切都由马桶自动完成。

面对如此高科技的马桶，众编们也是浮想连翩，有人甚至担心这种懒人设备进化下去，人类会不会变成《WALL E》里的样子。至于我一进去看到马桶盖子自动打开时，我的第一反应是《国产007》里的司令找我通话来了……”

暖男还是怪叔叔?

《掌机王SP》的虫无兮是一个很放得开的人，各种在镜头前活跃卖萌简直是家常便饭，但他也有极其细腻的一面。某天回到酒店后，他回程时就看见酒店楼下便利店蹲坐着一位十四五岁的少女，谁知1个小时后当我们下去购买宵夜之时女孩仍然蹲坐在此，而且女孩一脸哭相，可能是遇到了什么不开心的事。虫无兮二话不说就在便利店中买了一瓶热饮，打算在回程路上放到女孩

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW

新篇章

UCG TGS+ | 周目远征启航!

的身旁。当虫无兮在回程之时向女孩问候时，女孩显然被吓到躲在了一边，而当虫无兮祭出大热饮时，女孩竟然被逗！笑！了！并连忙拒绝，虽然很想笑，但还是不得不给虫哥点个赞。

亲历 TGS

与以往一样，TGS 2014 今年的开展时间为 9 月 18 日到 9 月 21 日 4 天，前 2 天是只面向媒体的媒体日，而后 2 天是面向所有人的公众日，虽然以前也因工作参加过在大陆以及香港举办的活动，但参加如此大型的游戏展会却是首次。在会场中除了熟悉的游戏内容外，国外同行的某些工作方式也让我留下了极其深刻的印象。今年的 TGS 展至于展会本身本期杂志已经有相关的报道，因此就不再赘述，在这里就和大家分享一下我作为参与者的一些印象比较深刻的见闻以及感受。

所谓媒体日

媒体日顾名思义只允许媒体进场的开放日，但实际上会场入口有一个门票购买窗口，只要身份证明齐全，花费 5000 日元就同样能够进场，虽然 5000 日元在我看来十分不值，但可以在媒体日避免大批人流相信还是有不少人愿意掏钱的，这也让我不得不质疑媒体日的意义。

恐怖游戏黄金潮再临

如果说最近几年的展会都是以车枪球吸引玩家的眼球，那么本届 TGS 上大放异彩的当属五花八门的恐怖游戏了，各大厂商都争先恐后地力推自家的恐怖游戏作品。SE 方面三上真司担纲的《邪恶深处》试玩队伍每日都出现排队中止的情况，Konami 小岛秀夫的《P.T》（寂静岭）虽然只有概念宣传片，但已经足以成为业内的焦点，Capcom 号称回归恐怖原点的《生化危机 启示录 2》放出的试玩也受到了不少的好评，而 SCE 的 PS4 独占作品《活至黎明》也是一款新概念的恐怖作品，加上没有参展的任天堂独占作品《零 濡鸦之巫女》。近期如此集中的恐怖游戏井喷，是自 PS2 时代之后所不曾有的，我们绝对有理由相信恐怖游戏会重现当年的辉煌。



▲会场门口的广告牌，《邪恶深处》的广告占据了最醒目的位置

人民艺术家风采

展会中每天驻足人数最多的，当属世嘉的《如龙 0 誓约之地》展台，但真正吸引人的并不是游戏本身，而是坐在华丽长椅上的一群“人民艺术家”，她们就是此前在游戏夜店娘投票中位于前列的女优，这些女优的工作就是自媒体日起每天从开场坐到闭馆，俨然就是一个个大花瓶，但她们前面镁光灯从来没有一刻停止过，凭良心说这些艺术家我真的一个都不认识，但总感觉在哪里见过她们，也许是我的错觉吧：）



近距离接触制作人

作为玩家这么多年，认识的制作人并不少，但从没近看见过这么多鲜活的，这几天看到的制作人有很多，比如在展台上搞活动的小岛秀夫以及　本良三，拍照永远只会竖拇指的马场英雄，到哪里都拿着布兰卡搞怪的小野义德等等，而最搞笑的是某天展会结束后，在海滨幕张车站的厕所门口，迎面走出来一个野生的稻船敬二……不过我对光环加身的制作人并没有太多的崇拜之情，因此基本没有求合照，只在排队《进化》试玩时和路过的小野义德随便拍了一张给自己的 TGS 之旅留念。



对战职业玩家

著名外设厂商 MadCatz 借近年格斗游戏发展的热潮，特别是《街头霸王Ⅳ》在全球范围的风靡，推动了自家的家用机格斗摇杆的大卖，有见及此 MadCatz 签下了不少格斗高手成为职业玩家，而在今年的 TGS 上，MadCatz 在物贩区架设了展台，同时《街头霸王Ⅳ》职业玩家 MAGO、TOKIDO 以及梅原大吾坐镇展台，各位参展人士可以自由地与他们进行《终极街头霸王Ⅳ》的对战。几天的展会中我先后与 3 位职业对战，虽然不能说完全没法打，但大局却是一直没拿下过，不得不说职业玩家在细节的处理上真的太好了。在与 TOKIDO 聊天的过程中，我向他询问了关于在日本街机厅中发现日本街机慢半拍的情况，也从他口中得到了确认，他也表示这种情况对他们这样街机家用机两边走的玩家来说实在太难受了。



游戏在改变

“ゲ－ムは変わる、遊びを変える”是今年 TGS 的宣传口号，我对这句话的理解是“游戏在改变，游戏方式也在改变”，而这一点在会场中有明显的体现。首先，像索尼墨菲斯计划以及 Oculus Rift 等头戴显示设备均有亮相展会，使得更多的一般玩家能够感受未来家用游戏的发展方向。其次，就是移动端游戏的进一步发展，在本届 TGS 上，手游参展商的投入度绝不比传统家用机游戏厂商逊色，诸如 Gree 这样的手游大厂展台占地堪比 Capcom、SE 等一线大厂，这也从侧面佐证了移动端游戏的发展之迅猛。另外，会场内还有很多在努力宣传自家游戏或是技术的独立开发商，相信只要给予他们一些时间，他们肯定能够在业界占有自己的一席之地，究竟未来游戏还将有何种改变，这让我充满了期待。TGS，我们明年再见！



人情冷暖

展会第一天众人忙完上午的工作之后，众人一起到场馆外面的小餐厅吃饭休息。大概是为了照顾要在这用餐的顾客，餐厅门外有个牌子写着“禁止没买餐提前占位”，所以扛着一堆器材的宇宙人也只好去排队，但走到队尾的时候，一个餐厅的工作人员走过来，友善地说可以先进去坐着，因为器材贵重，担心会发生意外。这种人性化而体贴的服务顿时让宇宙人感动得差点跪了下来，于是就对同行的人交代了帮忙点个餐，自己先去占位。没想到等了十多分钟其他人都过来的时候，其他人都买了自己的午餐，结果宇宙人只能郁闷地自个儿再去排队，瞬间感受到两国之间人情冷暖。

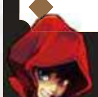
给小岛秀夫的信



在 TGS 第一天结束后，我收到国内最大的 MGS 论坛——MGCN 的紧急联络。自从《潜龙谍影 V 幻痛》的官方中文视频放出后，很多玩家都认为这预示着游戏要推出中文版。不过由于这个系列博大精深，就算是 Konami 官方也需要花费庞大的人力物力。为此 MGCN 的真饭们专门整理了一份 200 多页的资料，想通过 UCG 以中国惟一的电视游戏杂志的身分，转交给小岛秀夫。回到旅馆已经是深夜，幸好日本有 24 小时工作的文具店，不过一张纸要 10 日元，200 多张就是 2000 多日元。考虑到打印的资料不方便，于是我和宇宙人又去便利店买了一个 4GB 的 U 盘。

不过 TGS 上的小岛从来都不好抓，第 2 天小岛君出席完节目，直接就进了后台。当我追上去被工作人员拦住了，说明来意之后 Konami 派了一位国际部的经理前来接待。贵重的资料交了上去，不过按照日本人的办事效率估计得一个月后才能递到小岛君手里吧！也许在未来《潜龙谍影 V 幻痛》的 STAFF 里，还能在特别感谢里看到 MGCN 和 UCG 的字样哦！

爱疯 6



因为 TGS 期间正好赶上 iPhone 6 发售，加上预定的酒店位置离银座的苹果店较近，TGS 小分队中有不少人都想趁机顺便去抢一台 iPhone 6。但由于发售日正好是 TGS 第二天，前一天劳累了一整天还要跑去现场通宵排队是不科学的，不仅对身体负担大而且肯定会影响到第二天的工作，所以众人计划 TGS 第一天晚上就先去银座拍拍夜景顺便看看的排队情况，如果人少，第二天就凌晨 5 点左右趁第一班电车还没开的时候从酒店走路过去排队，如果人多就放弃。

到达现场的时候苹果店门外自然已经排起了长长的人龙，从队伍头走到队尾大概 2 分钟左右，有三百多人。正当众人觉得明天可以一战时，一旁的九老师发现隔了一条马路的对面竟然还有一条队伍！继续走了将近十分钟，差不多到下一个地铁站站口才到达队尾，估算人数破千。于是，当晚所有人都睡上了一个安稳的好觉……



喵老师



当我们在成田机场办理回国的登记手续时发生了一件趣事。当时样貌甜美的柜台小姐把我们的护照全部收走，办完手续后念着我们的名字把护照一一还给我们。结果念到《掌机王 SP》的白菜（也就是俗称毛老师的格斗高手）时，白菜的真实姓氏是苗，结果那位小姐用非常萌的声音念了一句“喵桑”，听起来就像是在学猫叫一样。由于白菜老师是个高大威猛的西部汉子，这强烈的反差把我们都逗笑了，搞得白菜怪不好意思的。柜台小姐很快就意识到问题所在，赶紧用日语补充说明：“很可爱的名字哦！”、“不是猫咪！”

这里补充一下：其实日本人没有用“喵”来称呼猫的习惯。看惯动漫的朋友应该知道，猫是ねこ（NEKO），猫的惯用名字是たま（TAMA），形容猫的叫声则是にゃ（NYA）。这位柜台小姐应该是因工作关系接触中国人的机会比较多，所以才能明白笑点所在。

归航

TGS 媒体日第二天过后，报道团的工作任务基本就已经完成，在返回酒店后，和“买买买”教徒不同的是，我的行李一下子就收拾好了，安心睡了一个好觉。但第三天的公众日我们还是起了个一大早，目的是拍摄一下现场的汹涌的人流。在往机场赶的路上可谓状况不断，不仅错过了下车站，而且还再次忘记购买特急券需要与工作人员交涉补票，不过就结果而言我们最后还是顺利地赶上了回国的飞机。在近 5 个小时的飞行后我们安全着陆，下飞机后各种不适应感扑面而来，首先是来自气候的变化，难得体验了几天日本的四季分明，回到这边马上就酷暑难耐，而在搭车前往皇岗口岸时，将我的行李乱扔的司机大哥似乎用行动向我表达着“欢迎回国！”，我不是五毛，也不屑做精日，但不得不说日本人确实有很多值得国人学习的地方。

总结这一次的日本之行，其实基本就是东京圈之行，而我对日本印象也仅仅只停留在高楼林立的市区，如果有机会再去日本的话，我一定要去一些自然风光更美好的地方去走走。但现实是现在已经是截稿当天，我还在煎熬地敲出这最后几行文字，还是不要想太多，好好工作吧……



▲TGS之行纪念照片，由于相关法律法规，该游戏未予显示



进击最前线

在9月1日SCEJA的发布会上，闪过了一个让我们似曾相识的画面，那就是曾经以独特风格征服了不少玩家的《侍道》以及其开发商Spike Chunsof。而就在我们截稿的前一天，我们终于了解到了这款作品的原貌——一个基于相同游戏系统、相同画面风格以及相同故事背景的两部原创新作《忧世之志士》、《忧世之浪士》。另外，Spike Chunsoft还十分厚道的追加了3DS上知名的“《喧哗番长》系列”新作的情报，就让我们先睹为快吧！

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





忧世之志士/忧世之浪士

憂世ノ志士/憂世ノ浪士

●简介

“忧世（憂世）”指的是在乱世中担忧国家安危，是一种崇高的爱国情怀。将“忧世”一词融入标题的自然是两部讲述爱国情怀的作品。《忧世之志士》和《忧世之浪士》正是来自于以《侍道》等系列出名的日厂Spike Chunsoft，其题材依然是该厂较拿手的江户演剧。《忧世之志士》登陆PS3平台，主角是失去了记忆的坂本龙马，而《忧世之浪士》则是一款PSV平台的游戏，主角为冲田芳次郎，两款游戏都使用了近乎于“《如龙》系列”的动作冒险系统，基于日本维新时代而展开的“if”剧情（即假想剧情）。为了区别《侍道》系列，两款作品的战斗风格更趋向欢乐轻松喧哗的战斗方式。值得一提的是，本作中还将追加十分有趣的浮世绘模式，玩家能够自由将游戏中的场景截图，并加工制作成一张浮世绘。

此外，本作战斗中还会追加“魅斩”的系统，能够在一对多的战斗中游刃有余的回避掉各路的攻击，从而让战斗表现得行云流水。【文：大汉】

- ●机　种：PS3、PSV
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Spike Chunsoft
- ●发售日期：未定

●亮点细数

江户时代的假象剧情

轻松的战斗+丰富的故事体验

喧哗番长6 灵魂与热血

喧嘩番長6 Soul & Blood

●简介

描绘不良少年们热血青春的动作冒险游戏《喧哗番长》又回来了！素以“热血”和“喧哗”为关键词的本系列已经成功突破了百万的累计销量，最新作《喧哗番长6》的情报也在前不久公布于世。本作的主人公为朝比奈大吾，从小被父母舍弃的他一直仇视着社会与成年人。本作的故事描绘了他进入被称为“最强最恶”的不良高中后所发生一系列故事。与以往不同的是，本作中将首次完整地讲述主人公的整个高中生涯，除了各种打架之外，还有包括球技大赛以及考试等各种难关面对着我们的番长（果然当小混混也不容易啊）。另外本作还将带有恋爱、自由换装以及“缔造都市传说”之类有趣的系统，喜欢本系列的玩家不妨关注下。【文：大汉】





- ●机　种：3DS
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Spike Chunsoft
- ●发售日期：未定

●亮点细数

不良少年的热血剧情

丰富有趣的打斗系统

前线短讯息

01 tri-Ace将与Konami合作推出手游RPG新作《Chronos Ring》，预计于秋季登陆各大手机平台。

02 Arc System Works公布PS4新作《Inferno Climber》，游戏类型动作角色扮演，预计于2015年上市。

03 Koei Tecmo在本届TGS展上公布了纪念《三国志》系列30周年的最新作，预定2015年发售。

04《钟楼》精神续作公开，暂名为《Project Scissors》，确定将会登陆PSV平台。

绿光东征
——国行 Xbox One 登陆

文 大汉 美编 anubis

日本 TGS 战场硝烟弥漫，一道来自美国的绿光也正华丽地抢滩大陆——随着“游戏机禁令”成为历史，Xbox One 在 IT 天擎微软的护送下，即将成为解禁后第一部进入中国大陆市场的游戏主机。在多方面的关注下，Xbox One 国行的首发日期被敲定在 9 月 23 日。但是随着这一天的临近，我们才真正体会到了何为“好事多磨”……

一波三折的入华

早在 Xbox360 时代，微软依靠其雄厚的资本背景、出色的市场战略成功地在主机游戏市场中夺下一羹，同时也不断地为主机游戏这块大蛋糕添加新作料。时至 2013 年，Xbox One 由于发售初期市场决策上的失误，其销量和市场成长速度与 PS4 相比处于劣势。不过这并不影响它成为市面上最优秀的主机之一。而如今的 Xbox One 更加能够吸引大陆玩家和业界眼球的原因在于，它将成为“游戏机解禁”后的第一台国行版主机，也是 14 年来家用主机行业在中国的第一个脚印。



▲微软对于大陆市场十分敏锐，自贸区成立之后立刻就成立了公司，并且获得了自贸区001号的头衔

很遗憾，微软的大陆首发并不是那么的顺利。首发庆典原定于 9 月 22 日在东方明珠塔脚下举行，玩家和媒体们都获得了来自微软百视通的这张颇具历史意义的邀请函。届时东方明珠塔也会为 Xbox One 的入华染上标志性的绿色。但是就在发布会即将举行之际，微软百视通突然宣布国行 Xbox One 的首发日期将被延迟。这无疑引起了业界和玩家群众的重大反响，一时间各种原因的猜疑都挤上了微博。我们获得的官方答案也一如大部分游戏延期的缘由——“尚需准备”。继续推测延期原因已经失去意义，首发庆典也变成了粉丝交流会。但较之这些更令人堪忧的，乃是在微软百视通的官方公告中将国行主机首发日期变更为“年内”这一悬而未决的消息，相信几乎所有翘首以盼行货主机的玩家们都不由得为此倒吸一口凉气。

正当众人都期盼着微软百视通能够在 22 日的交流会上透露一些国行的最新情报之时，天公亦不作美。台风“凤凰”似乎比微软这位 IT 巨人来得更加强硬一点。22 日，台风大作让当地有关部门不得不启用黄色预警，同时也为这场众人瞩目的大型活动提前画上了休止符。

就在我们的记者返程的途中，收到了来自微软百事通的邮件，关键内容便是国行 Xbox One 首发将确定于 9 月 29 日，虽然这让我们的情报进度又都回溯到了几个月之前。但是在体味到了这位“开荒者”的艰辛后，这一周的等候也不并那么煎熬。


▲很遗憾，东方明珠塔为Xbox One绽放绿色光芒的场景无法被我们目睹，目前只能存在于效果图之中。

“14 年都等下来，又怎会在乎这一周？”同行的一句调侃，也让人感到了一丝无奈。



“它是一台家用娱乐终端！”

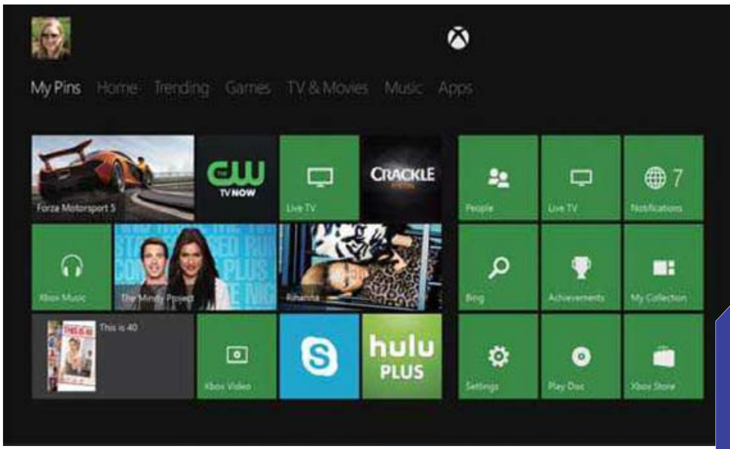
国行 Xbox One 的临门一脚踹的并不是那么给力，而在观察和分析了国行版针对大陆的市场策略后，主机玩家们不由得心生怀疑：“这还是我们认识的 Xbox One 么？”在国行 Xbox One 的首发游戏列表中，除了《极限竞速 5》以外，其余的作品并无法让主机游戏玩家们眼前一亮。国行主机为了接地气，还在主机系统中自带了卡拉 OK、社交和健身等众多的应用（还包括“学习机”的品牌塑造），其形象与我们在各大游戏展上锋芒毕露的“家用主机”Xbox One 相去甚远。

诚然，我们当理解这样的市场策略。一个被手机游戏和网络游戏所瓜分殆尽的市场中蹦出一个有钱但是却不知所以的“愣头青”，相信大多数人都会给予怀疑的眼光。一纸禁令封锁的不仅是游戏市场，还有消费大众对于“游戏机”这一零件的价值观。即使是在当下，仍然会有一些人误将“精神鸦片”的标签贴在游戏上，而游戏机这种东西自然也成为了“鸦片罐子”。微软“卖的不是游戏主机，而是娱乐媒体”的定位，也基本是属于无奈之举。



▲作为主机玩家，肯定不希望看到Xbox One在中国沦为单纯的送礼佳品，当然也不希望只是一台“学习机”。

写到这里笔者也不禁在思考：或许作为主机玩家的我们，从一开始就从某种意义上“误解”了Xbox One。它本身就是一台多功能的娱乐设备，能够提供丰富多彩的娱乐体验，而游戏仅仅只是其中的一个重要的部分。而在主机游戏玩家的心目中，我们的观念早已被Xbox的血统先入为主，认定了它作为“游戏机”的定义。在我们的认知中汲取了太多关于这台主机游戏的功能，而其他的功能服务会因为各种各样的原因无法让我们所真正体验，这不仅使Xbox One的使用价值缩水，也造成了我们对这台主机认知上的缺失。当我们入手了一台水货主机，体验着并不算完整的游戏体验，是否就能够算是“掌握”了这台娱乐设备呢？是否真正完整的体验过Xbox One为我们带来了一整套整合方案呢？国行主机似乎为我们带来了真正理解这台主机的机会。



►Xbox One的系统UI上带有各种除游戏以外的丰富内容，然而国内的玩家鲜有能够真正体验到这一完整系统所带来的服务

国行Xbox One情报总汇

关于价格

根据微软官方定价，国行分普通版和首发限量版发售。普通版不含Kinect《明星高尔夫》、《无冬Online》，半年的金会员资格以及一系列捆版服务，售价3699元人民币；限量版在普通版的基础上追加Kinect摄像头，附赠《极限竞速5》、《Kinect体育竞技》以及前述的两作共4款游戏，售价4299元。

关于地区账户

官方负责人确认海外账号能够登录国行版主机，通过国行的游戏内容获得成就。但是在国行主机登录以后便只能登录中国大陆的Xbox在线商城。

关于Xbox Live会员及售后服务

购买国行主机能够享受到2年来自微软百视通本地的保修服务，Xbox live金卡会员售价为199元/年。

关于锁区与二手交易

由于大陆市场的独特性，国外厂商的游戏必须经过审核才能进入中国市场，所以锁区的设定依然健在。同时我们还了解到，国行的Xbox One还将有“限制二手交易”的机能。有网友爆出Xbox One游戏《极限竞速5》的包装盒上写着的这么一段话：

“游戏是不可转让的，没有转售价值，仅限中华人民共和国销售(香港、澳门和台湾地区除外)。”

“代码为一次性使用且仅适用于专为中华人民共和国而设计的Xbox One系统。代码是不可退换，不可兑换现金，如遇篡改或已激活恕不退换。”

相信玩家们已经明白。没错，国行游戏将很有可能禁止二手交易。微软在公布Xbox One期间曾经也宣布了一套十分复杂的机制来降低二手游戏的流通程度，但引来的却是如潮水般的恶评，使得微软不得不放弃这套方案。于是玩家们可以一如既往的分享和转卖游戏，但是没想到这套方案很有可能再次出现在中国的市场上，这里又会有多少玩家为此感到心寒呢？



▲由微博网友爆料的图，短短几行文字不禁让人对国行Xbox One作为游戏主机的前景担忧

日版及港台版Xbox One首发状况

日版Xbox One于9月4日发售，虽然有《泰坦天降》、《丧尸围城3》以及《极限竞速5》等大作护航，但是由东京秋叶原的电器店里门可罗雀的首发状况推测，Xbox One在日本可能遇到了自发售以来最残酷的严冬。实际销量上而言，截止9月7日的首周销量，Xbox One仅仅交出了约2.3万台的成绩单，远低于其前辈Xbox360约6.2万台的成绩。看来这个冬天对于日本Xbox One而言依然不太好过。

国行的首发延期至9月29日，而港台版则依旧在9月23日于玩家们见面。不仅首发阵容里有《泰坦天降》和《FIFA15》成为强力后盾，与服装品牌Aape合作的迷彩涂装版主机也如期而至，活动举办的有声有色。



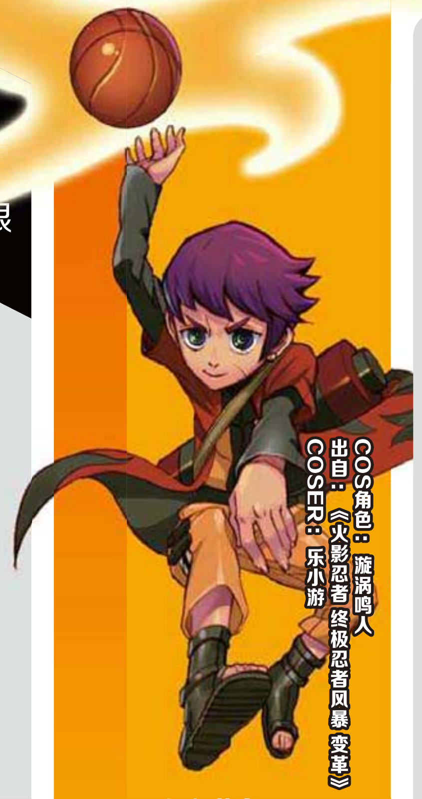
►日本首发当日，并没有玩家如以往主机首发般等候在秋叶原、新宿等店的门口。



◄虽然规模不见得有大陆地区的庞大，但是台湾地区的首发活动也是举办得绕有声色。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



COS角色：漩涡鸣人
出自：《火影忍者 终极忍者风暴 变革》
COSER：乐小游

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

无名英雄 霓光初现

Infamous: First Light



PS4

热血推荐 24

■SCE ■动作冒险

■2014年8月26日 ■中文版

[游戏简介]虽然本作相当于是一款资料片，不过并不需要有原版游戏即可游玩。主人公换成了之前擅长使用霓虹技能的费曲，从另一个侧面丰满了这个前作中惟一的妹子的性格特点。游戏的玩法和本篇略有不同，类似竞技场的挑战模式能够给玩家带来全新的游戏体验。



终于能够完整体验迪厄辛之外的角色了，虽然无法使用霓虹之外的能力，但由于人物换成了该能力的本尊，在技能种类上自然更为丰富。超过十个小时的游戏时间足够厚道，大部分的要素也都从本篇继承下来，这次的收集部分主要是用来升级能力，穿行在街道时能够拾取移动加速的道具，爽快度十足。

本以为是个DLC，实际上是一个独立外传。杀马特妹子只有一种超能力，但能将霓虹能力发挥到极致，战斗的爽快度甚至优于男主角。**游戏由四五个小时的主线流程及同等长度的挑战模式构成，基本上是本传素材的再利用，维持基本素质的同时也有任务种类少、内容单一的缺点。**好在价格比较低廉。

虽说是DLC性质的作品，但游戏的内容非常充实。剧情方面算是对费曲这个人物进行了补完，玩家可以体验到她在遇到戴厄辛之前所遭遇过的惨痛过去。新增的训练场模式不仅充满挑战而且非常耐玩，玩家可以不断尝试挑战高分，单独设立的白金奖杯也增添了玩家的挑战欲。

宿命

Destiny

视频黄金眼



PS3/PS4/X360/XOne

22

■Activision ■主视角射击

■2014年9月9日 ■美版

[游戏简介]《宿命》融合了《光环》的雄伟场景塑造和《质量效应》的角色扮演元素，再配以《边境之地》式的随机掉落，成功地把主视角射击游戏的乐趣与网络游戏的庞大世界观以及交互体验融合在一起，提供了精彩的主线故事关卡和刺激的玩家对战内容，还有职业分支存在，耐玩度十足。



比起背景本身所营造出的史诗氛围，游戏部分的框架实在显得太小气，包括地球在内四个星球的地图规模说大不大说小不小，但是任务对场景重复利用度有点偏高，频繁的网络连线问题更是进一步展现了游戏本身的技术局限。从整体品质上来说它是一款很不错的游戏，可是离玩家们期待中的水准尚有距离。

幻想科幻风格下的星际战争让人印象深刻。游戏的画面在次时代FPS大军中也属于上乘水准，大气恢弘的音乐则完美的烘托了游戏的氛围。一流的射击手感和恰到好处的瞄准辅助系统，使得本作的战斗非常容易沉迷。但作为一款网游，后期游戏内容不足以及稳定性差到令人发指的服务器，都是无法回避的硬伤。

原本大受期待的本作表现实在令人讶异，开放的星球地图却被分割成了一个个需要单独执行的任务，主线故事短而无趣，战斗部分除了杀就是杀，连换换口味的载具战都只有一场，实在无语。不过在画面表现和音乐水准上，本作的确是一款有着《光环》气质的大作。

火影忍者 终极忍者风暴 变革

NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットストーム レボリューション

视频黄金眼



PS3/X360

热血推荐 24

■BNGI ■动作

■2014年9月11日 ■日版

[游戏简介]随着《火影忍者》的漫画逐渐进入高潮部分，CC2再一次为我们带来了系列的最新作品。游戏的难度较比以往有些许提升，主要原因在于新加入的四人乱斗需要一定的时间来适应，新增的合体奥义热血程度满点。PS3平台的繁体中文版减少了玩家在语言方面的障碍。



本作可玩的游戏模式相较前作可以说是有所退步。新加的忍界武斗祭模式初玩感觉不错，但越到后期越发觉得趣味性不足。忍活剧比较接近之前的故事模式，而取消了大魄力的BOSS战改为平白的故事叙述方式，使得可玩性大大降低。战斗系统部分的强化令游戏平衡性得到提升。

本作应该是资料片的性质，而非完全意义上的新作。剧情模式动画部分比较有诚意，可惜依然没有大型BOSS战和精彩的QTE，机器鸣人篇也没有想像中的出彩。**系统改良后感觉平衡性有所加强，但超百人的阵容并没有令"强者恒强"的局面有太多变化。**新的乱斗模式比较有趣，打起来热闹非凡。

虽然画面上没有太大的进化，但游戏延续了系列出众的卡通渲染和演出风格，带给玩家极大的视觉享受。上百名可用角色不仅达到了系列之最，不同角色搭配所发动的各种"合体奥义"亦是本作的亮点所在，观赏性十足。除此之外，"机械鸣人"这一原创角色也为本作的剧情增色不少。

任天堂全明星大乱斗 for 3DS
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS



3DS

热血推荐 27

■Nintendo ■动作
■2014年9月13日 ■日版

[游戏简介]《任天堂全明星大乱斗》首次登陆掌机，加入了“Field Smash”道具竞速和擦肩棋子等许多小游戏。任天堂游戏史上的重要角色悉数登场，阵容庞大且性能迥异。玩家在大乱斗中要使出浑身解数“将对手打飞出场外”，而在本作中还能使用自定义的 Mii 角色参战。



9

无论配乐还是角色都属于超强豪华阵容。49 名可操纵人物性能各异，让人乐此不疲。**单机中除了熟悉的大乱斗以外，课题挑战、道具竞速、竞技场小游戏等等要素都有着不错的耐玩性**。但碍于掌机尺寸会看不清角色，按键不足偶尔会导致误操作。网战会因延迟而拖慢，更适合于本地多人游玩。

9

没有给满分是因为考虑到之后的 Wii U 版，不过这也恰恰说明了游戏的超高素质。撇开令人眼花缭乱的角色阵容不说，光是五花八门的道具和充满变化的场景就足以为玩家带来惊喜。而新增的类似于清版过关模式则非常考验玩家的操作。比较可惜的是过小的人物比例在掌机上看起来比较吃力。

9

由 BNGI 开发的本作最大程度还原了各角色的特色，操作手感也很不错，罗塞塔等新角色的参战以及老角色的性能改善都能让人眼前一亮，而且各地图的设置也还原了原作的风格。收录的音乐也是一大亮点，在经过重新编曲后的每首 BGM 都别有一番风味。

猎天使魔女2
BAYONETTA 2



Wii U

热血推荐 25

■Nintendo ■动作
■2014年9月20日 ■日版

[游戏简介]本作是由知名动作游戏制作人神谷英树制作的《猎天使魔女》续作，玩家除了要操作贝优妮塔跟天使族展开激战之外，还要勇闯地狱拯救自己的好友贞德。本作增加了双刀、冰火发射器等全新的武器，还加入了双人联机系统，通过互联网我们可以跟其他玩家一起闯关。



9

本作的素质跟前作的表现几乎持平，流畅爽快的战斗和出色的手感丝毫没有丢了《猎天使魔女》的名号，幽默诙谐而且带有挑逗性质的演出依然为本作增添了不少趣味。但是作为一款满载了无数动作游戏爱好者期待的游戏，本作并未做到眼前一亮的地步，后期也缺乏了一些会让人拍案惊叹的场面。

8

8 分不止 9 分未满是比较尴尬的状态，最终直观感受战胜了个人喜好，毕竟相较于起点极高的前作，《魔女 2》无论是硬指标还是软实力，进步幅度都小于期望值，一周目体验也少了前作那种高潮迭起的震撼度。**当然本作依然是当今最出色的动作游戏之一，对于 ACT 爱好者来说错过了就一定会有遗憾**。

8

本作画面对比前作只能算是略有进步（以 X360 版作为比较），虽然各种系统都有一定程度的修改强化，但没有给予玩家一种革新的感觉。游戏特色的拷问技演出度相比一代有过之而无不及，对着丑陋的天使连番猛打，然后召唤高跟鞋踏碎的感觉实在太爽快了。

FIFA 15
FIFA 15



PS3/PS4/X360/XOne

热血推荐 27

■EA ■体育
■2014年9月23日 ■美版

[游戏简介]作为当今足球游戏的王者，“《FIFA》系列”的最新作没有辜负广大玩家的期望。本作再一次成为了这一领域的标杆，大幅度强化的人物建模令人惊叹。比赛的节奏照比前作而言进行了比较大的调整，使得游戏中的攻防转换更为真实。对国内玩家而言次世代平台的中文版也是一个不小的购买理由。



9

本作在球员的信息显示上终于向“WE”靠拢了，看起来更为人性化。**球员盘带时人球分离的感觉更为明显，门将的扑救能力有所强化，这也在一定程度上增加了射门的难度**。新增的 Match Day Live 中心让玩家能够第一时间了解真实的球队信息。惟一的遗憾就是在次世代平台也会偶尔出现掉帧的情况。

9

游戏画面比起前作有了小幅提升，整体观感上依然维持了不错的水准。而本作最大的进化体现在各个细节的优化上，球员的建模更加细致，情绪系统的引入则让人物更加鲜活，贴近真实的天气和场地变化也让比赛更具代入感。AI 和平衡度方面同样做出了改善，比如远射有所削弱，守门员表现更智能等。

9

游戏的画面乍一看与前作并没有太大的差别，但仔细观察可以发现人物的建模变得更加细致，光影效果的提升尤其明显，这使得游戏更加像一个真实的球场。而一直受到玩家诟病的 BUG 依旧时有出现。次世代版不仅画面更好，而且还有全中文的内容，因此推荐各位购买次世代版。

下载游戏

Velocity 2X
Velocity 2X

PSV

■2014年9月4日
■155港币
■Futurlab Ltd ■动作

推荐度 9.0 /10



作为一款全面进化的续作，游戏保持了系列一贯风驰电掣般的爽快感，每一关的长度都恰到好处，不仅考验玩家的操作，充满一定策略要素的机关解谜也让耐玩度进一步提升。当玩家明确了行动顺序，在保持全程冲刺的状态一口气过关后，成就感十足！强烈推荐给每一位喜欢 2D 风格和热衷于挑战的玩家。

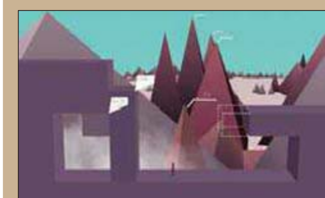
下载游戏

Metrico
Metrico

PSV

■2014年9月4日
■108港币
■Digtal Dremas V.O.F ■益智解谜

推荐度 9.0 /10



本作是一款由 PSV 独占的解谜类游戏，简约的线条和配色让游戏充满了小清新的风格，文艺范十足。游戏没有复杂的操作，但也没有任何文字的提示，只有一些抽象数值标示在场景中，我们必须在不断地移动和尝试中去领悟其背后的含义，才能解开谜题让旅行继续。创意十足且令人印象深刻。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

09.09 年度大作《宿命》发售，首日销售3.25亿美元，成为最畅销的原创新作。

09.15 微软宣布以25亿美元收购《我的世界》开发商瑞典Mojang公司，该公司创始人及多名核心成员将离职。

09.17 SCEJA举办了面向亚洲及日本媒体的TGS展前发布会，全场围绕新作的中文化，公开了大量PS4及PSV大作的中文版。

09.17 索尼集团宣布大幅上调本财年亏损预期，由于手机业务不振，其净亏损将超过21.4亿美元。

09.18 2014东京游戏展盛大举办，今年的展会焦点是PS4，索尼的“墨菲斯计划”VR眼镜也获得极高人气，观众总人数突破25万。

09.19 Square Enix宣布在纽约成立神罗科技公司，由原社长和田洋一担任该公司总裁，今后该公司将主要负责云游戏业务。

09.22 微软在Xbox One国行版发售前夕紧急宣布延期，目标是在年底之前发售。随后又因台风预警而取消了已经准备好的首发庆典。

TOPIC 国行Xbox One紧急宣布延期，首发庆典取消

9月22日，就在Xbox One国行首发庆典举办前夕，微软通过新浪微博突然发表声明，宣布将调整国行版Xbox One的发售时间，并“期待在年底前发售国行版的Xbox One”。微软官方的理由是“还需一些时间做最终准备”。



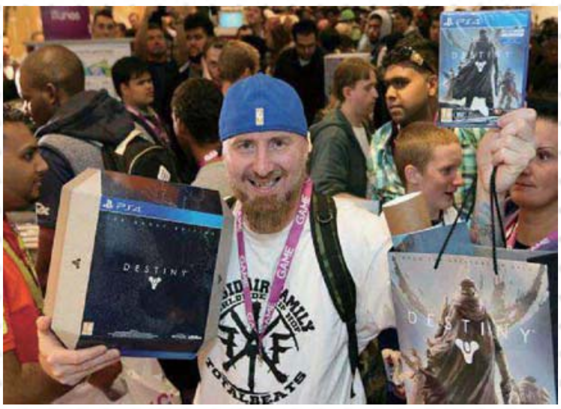
“为确保玩家拥有无与伦比的体验，我们正在与超过25家国内外领先开发商一同努力，计划为Xbox One国行版玩家陆续推出70多部精彩游戏。”微软副总裁，硬件及设计工作室部门主管Yusuf Mehdi表示，“同时，我们也正与中国37个城市里超过4000个零售点通力合作，确保首发计划、满足多渠道游戏销售。”

据悉首批国行Xbox One已经在上海自贸区完成出关手续，正式装车出货。国行版Xbox One还是以零部件进口，本地组装、包装的形式进行报关进口，并且在包装箱封口上贴有“Xbox China”的特别标识。原本是万事俱备的首发，为何会在即将到来的前一天突然延期，而且变成发售时间未定？对此相关人士表示不便透露。

由于在此之前已经有不少玩家预订了国行版，微软方面将会给已经预付定金的玩家赠送两款游戏，并在未来主机发售时第一时间安排发货。

尽管国行Xbox One无法如期而至，但微软仍然希望首发仪式在上海东方明珠塔下按计划举办，微软邀请的各路记者与合作伙伴也都赶到了首发地点附近。然而天有不测风云，由于当天上海发布了台风预警，首发庆典被迫取消。原本已经安装好的舞台在当日下午被拆卸。已经早早赶来想要见证历史性时刻的玩家们纷纷为此感到唏嘘不已。13年的等待，换来的是又一次的失望。国行游戏机的未来，再次蒙上了阴影。

GAME《宿命》首日出货5亿美元，销量将超2000万



动视暴雪公司宣布，《宿命》首发24小时内总出货金额超过5亿美元。这笔金额包括了零售商的订单金额，以及批发给第一方作为主机同捆的游戏批发金额。无论如何，动视暴雪表示《宿命》已成为“史上首发最畅销的原创电子游戏新系列”。

动视暴雪CEO Bobby Kotick称，《宿命》已成为了新的业界里程碑，并且“彰显了我们打造全球顶尖娱乐品牌的独特能力”。动视暴雪发行部CEO Eric Hirshberg说：“我们有充分的信心相信，《宿命》将成为本世代的标志性系列以及动视的下一个10亿美元级品牌。”

据动视暴雪后续补充的数据，《宿命》发售5日所获得的实际销售金额为3.25亿美元。市调公司Sterne Agee的分析家Arvind Bhatia在提供给投资者的报告中说，根据从GameStop高管们获得的信息，预计本作年内销量将达到1500万套，预计最终累计销量将突破2000万套。

EVENT 微软25亿美元收购《我的世界》开发商

9月15日，微软正式宣布以25亿美元巨资收购瑞典Mojang公司——即《我的世界》的开发商。Mojang在声明中说，此举并不表示会删除在非微软设备上的《我的世界》。

微软表示，此次收购的关键原因是“我们相信用内容将大家凝聚在一起的力量”。微软相信，这次收购在2015财年即可实现收支平衡，也就是说在2016年4月之前，Mojang需要在这不到一年半的时间内赚回25亿美元。

微软在声明中还强调：“《我的世界》增强了我们的游戏阵容，并帮助我们覆盖了多种平台上的新玩家。游戏是各种电子设备上最活跃的应用，我们看到了《我的世界》这一玩家群体的增长潜力，所以我们会继续在各平台推出《我的世界》——包括iOS、安卓、PS，当然还有Xbox和PC。”

《我的世界》的制作人Markus Persson拥有公司70%的股份，因此通过这次交易他将获得17.5亿美元。至于其中现金与股票所占的比例分别是多少并未公布。在这次收购后，Persson以及首席执行官Carl Manneh以及联合创始人Jakob Porser都将离职。

Mojang向玩家发布的公开信中写道“Persson从未想过肩负起一家如此具有国际影响力的公司”。信中还称：“过去几年来，他一直想要做一些更小的项目，但是肩负《我的世界》的压力已让他无力承担，唯一的选择就是卖掉Mojang。”

目前《我的世界》全球销量已超过5000万套，其中X360版是最成功的版本之一。Mojang与微软从2012年开始合作并形成了良好的合作关系。



GAME 《横行霸道V》高清重制版追加主视点模式



PS4与Xbox One版的《横行霸道V》，不仅在画面上全面强化，也将会增加不少新内容，无论是否玩过原作，都将是一款不容错过的游戏。据可靠消息称，本作将会追加一个全新的第一人称视角模式。

在新增模式中，玩家将可以用第一人称驾驶汽车，能够看到车里的内饰，包括速度表、转速表、仪表盘等，就像赛车游戏一样。这意味着有大量的汽车都要额外制作内饰的素材，可见Rockstar对于本作的用心程度。此外在步行时也会有第一人称视点。本作的故事模式也会增加大量全新彩蛋和随机事件。

宫本茂拍摄首部动画电影

据外媒报道，宫本茂目前正在制作他的第一部动画电影短片，其主角是皮克敏，电影名就叫《皮克敏短篇电影》。该电影将分为三集，分别是《午夜果汁》、《瓶子里的财宝》以及《艰难的一天》。该片将采用CG制作，并以3D电影的方式进行播映。该片将于10月份的东京国际电影节期间将进行该片的首次试映。



EVENT PS4成英国史上第二畅销主机

据英国媒体报道，PS4在英国上市42周之后，总计销量已经突破100万台。相比之下，PS2在英国花了50个星期才达成百万销量，X360是60个星期，PS3是46个星期。此前只有Wii是以38周的时间突破百万销量。

SCE英国常务董事Fergal Gara表示，PS4如此成功，是因为有许多X360用户加入。“有很大一部分玩家都是从来没有用过我们的网络服务，从他们的行为以及玩过的游戏类型来看，很显然其中很大一部分都是从Xbox转投过来的，也有一部分看起来是刚开始接触游戏，他们都选择PS4作为第一部专业游戏设备。”



微软云服务：网页上玩X1

据外媒报道，微软的一项最新云游戏服务即将结束内部测试，该服务将可以让玩家通过网页浏览器游玩Xbox One和X360的游戏，多种浏览器都将支持该服务，包括谷歌的Chrome。

据称，微软的网页端云游戏服务可实现60fps的帧率，也会有X360的功能面板，并能够使用主机的其他一些功能。报道中还指出，游戏发行商的授权问题将会是一个巨大的挑战。



新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

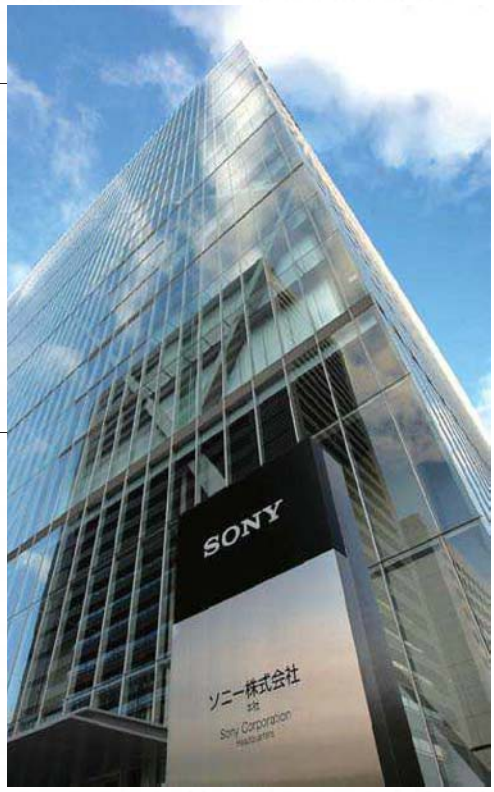
新闻

TOPIC 索尼今年预计亏损21.4亿美元

尽管PS4在全球各地热销，SCE开始实现盈利，但整个索尼集团仍然是一蹶不振。近日索尼向投资者发布了亏损预警，预计本财年将会出现21.4亿美元的净亏损，此前索尼预计的净亏损额为4.66亿美元。

这已经是索尼第六次大幅向上修正亏损预警，平井一夫承认目前处境比预想的还糟。这也将成为索尼集团历史上第一次无法向投资者提供年终分红。

过去使得索尼集团巨亏的罪魁祸首都是电视机部门，如今索尼已经将电视机业务剥离，但仍然无法遏制巨亏，这次的亏损主力是智能手机业务。几年前平井一夫上任时，曾多次强调智能手机将会是索尼翻身的关键。



EVENT “墨菲斯计划”完成度已达85%



索尼今年在东京游戏展上展出的“墨菲斯计划”VR眼镜成为全场焦点，从体验情况来看，该产品已经有很高的完成度。近日SCE全球工作室总裁吉田修平对《华尔街日报》透露，“墨菲斯计划”的零售版已经有85%的完成度。

吉田修平还称，“墨菲斯计划”的很多元器件都是来自智能手机，量产化程度非常高，因此能够有的效控制成本。目前该产品剩下的工作主要是进一步提升用户体验，以及降低成本。作为参考，Oculus Rift的目标价位是200到400美元。吉田修平希望通过“墨菲斯计划”让更多人体验到PS4的独特的魅力，并吸引一些非核心玩家购买PS4。

EVENT Square Enix成立神罗公司，全面展开云游戏服务

DIVEIN

SHINRA TECHNOLOGIES

Square Enix日前正式公布了自己的云游戏服务“Dive In”，该服务即将从10月份开始面向iOS和安卓平台推出，首批将推出三款游戏：《最终幻想VII国际版》、《最终幻想XIII》以及解谜游戏《神秘季节 樱花谋杀案》。今年11月份将会增加《最终幻想VIII》和《最后的神迹》，12月份还会增加《最终幻想XIII-2》，《闪电归来 最终幻想XIII》计划于2015年推出。

通过Dive In的云游戏服务，玩家在手机上即可体验到完整的家用机大作。玩家可以免费体验30分钟的试玩版，之后的付费按照天数计算，分别为3日、10日、30日、365日等多种付费方案，不同游戏的资费不同。《最终幻想XIII》的3日资费为250日元，《最终幻想VII》是200日元。也就是说如果玩家三天内将游戏通关，那么一款游戏就只要200多日元。如果要延长时间，那么10日资费分别是500日元和400日元，30日资费分别是1250日元和1000日元。一年资费分别是1800日元和1429日元。

在TGS期间，SE宣布将会成立“神罗科技”公司，专门负责公司的云游戏服务。SE社长和田洋一将亲自担任该公司社长，公司总部位于纽约，预计将于2015年初开始进行公测。在公司的声明中说道：“神罗将会创造最佳的数据中心环境，提供最高质量的云游戏。神罗还将与最尖端的游戏工作室密切合作，开发前所未有的游戏体验，并成为高端云服务的集中地。”目前育碧等公司已经宣布加盟。和田洋一认为，2016年将会是云游戏的关键之年。

SE并未确认神罗与Dive In之间的关系，也许是同一种服务在不同地区的名称。“神罗”平台公测期间提供的游戏包括《最终幻想VII》、《杀出重围 人类革命》和《古墓丽影》。玩家还可以对次世代技术演示DEMO“Agni's Philosophy”进行即时操作。







白金/全成就时间：30小时左右。

文 乐小游 美编 小瑟

火影忍者 终极忍者风暴 变革	BNGI	动作
多机种 NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション		中文版（PS3）
2014年9月11日	本地1～2人，在线2～8人	对应年龄：12岁以上
售价为PS3/X360：479港币		

随着《火影忍者》漫画逐渐进入高潮，苦苦等待多年的我们终于看到了完结的曙光。可如果真的没有了火影反而觉得有些失落，好在相关的游戏接连推出新作，弥补了对漫画拖沓剧情的怨念。作为“《火影忍者 终极忍者风暴》系列”的最新作，虽然算不上正统续作，但游戏整体的表现还算不错，希望下一次 CC2 能带给玩家们更大的惊喜吧。

按键操作

PS3	X360	功能（战斗模式）	功能（地图模式）
方向键↑	方向键↑	破防攻击	–
方向键↓→←	方向键↓→←	使用道具	–
左摇杆	左摇杆	移动	移动
右摇杆	右摇杆	转换视角	转换视角
○键	B 键	普通攻击	调查 / 省略对话
△键	Y 键	积攒查克拉	–
□键	X 键	手里剑	–
× 键	A 键	跳跃（可进行二段跳）	跳跃
L1/R1	LB/RB	支援攻击	–
L2 键	LT 键	替身术	–
R2 键	RT 键	防御	–
R3 键	RS 键	–	视角归位（部分场景）
SELECT 键	BACK 键	开启 / 关闭线上 ID（网战模式）	开启 / 关闭地图
START 键	START 键	菜单	主菜单 / 跳过剧情

©BANDAI NAMCO Games Inc.

系统介绍

战斗界面



1. 体力值

显示角色的当前血量，默认有两条血槽。

2. 查克拉槽

显示查克拉数量，可通过积攒或者拾取对手掉落的查克拉球来回复。

3. 替身槽

显示当前能够使用的替身术次数，一段时间后会自动回复。

4. 风暴数值槽

三种不同的战斗模式下风暴槽的颜色各异，当其蓄满后能够施展超杀等特殊技能。

5. 支援角色

呼叫支援角色后，对应人物的头像会变暗，一段时间后才能重新使用。

6. 战斗时间

显示本场比赛的剩余时间。

7. 忍者道具

显示当前能够使用的道具和剩余数量。

8. 强化状态

这是强化模式下特有的显示方式，具体会在下文中小队类型部分进行解释。

9. 状态变化

使用不同的技能或者忍者道具会产生相应的状态变化，比如攻击力增强，防御状态上升等效果。

战斗系统

本作延续了系列传统的战斗系统，实际玩起来并没有明显的变化。新加入的小队类型让玩家在组队战中有了更多的选择，使得战术打法更为丰富。

移动篇

忍者冲刺（快速点击×/A两次）

游戏中最常用到的移动方式就是快速连点两次×/A的忍者冲刺了。虽然自带追踪敌人的效果，但是在移动的过程中破绽较大，容易被对手找到反击的空档。所以挑选冲刺的时机尤为重要，空中冲刺的过程中利用手里剑能够取消冲刺，同时能够打断敌人的动作。

忍者移动（跳跃中按X/A+左摇杆或者R2/RT+左摇杆）

相比冲刺来说，普通的忍者移动更多的是用来躲避敌人的攻击。在跳跃的过程中再次按下×/A键配合左摇杆的方向能够施展忍者移动，或者利用R2/RT加左摇杆一样可以使用，不过两种按键方式所使出的忍者移动效果并不完全相同。主要区别体现为前者在左右方向移动时会出现跳跃的接续动作，而后者在左右水平移动时则更倾向于快速移动。利用跳跃按键来进行忍者移动经常会出现按键速度过快而导致冲刺的误操作，在实际战斗中要多加注意。

查克拉冲刺（△+×/Y+A）

相当于进阶的冲刺技能，操作为按下△/Y键使查克拉围绕在身体周围后按×/A键。移动距离和速度都远远高于普通的忍者冲刺，副作用就是要消耗部分查克拉。注意冲刺都是带有攻击判定的，虽然不能消耗敌人的血量，但是能够作为连续攻击的桥梁，是施展连段的重要手段。向后拉动左摇杆能够改变查克拉冲刺的方向，快速拉开与敌人的距离。在连续攻击的过程中如果对手使用替身术闪到玩家的身后，可以立刻用查克拉冲刺取消连击的硬直来进一步形成连段，前提是一定要保证自身查克拉的量足够，否则很容易被反击，查克拉冲刺和普通的忍者冲刺同样具有将敌人手里剑等忍具弹开的效果。





进攻篇

普通攻击

游戏中最常用到的攻击方式，根据所选角色的不同，连续攻击所产生的效果也各有千秋。配合查克拉冲刺的组合攻击方式能够带来不亚于必杀技的伤害效果，各个角色的连击列表可以在游戏的菜单中查询到，大致就是在普通攻击的过程中用左摇杆改变攻击的方向从而带来新的连段效果。

破防攻击

游戏中除了可以利用投技（R2+○/RT+B）无视对方的防御外，还能够使用方向键↑的破防攻击将对手打至晕眩状态。不过破防攻击的使用次数有限，不到关键时刻尽量不要浪费，推荐大家将对手的替身槽耗尽之后再使用，比较容易连击成功。而防反技能（对手攻击过程中按R2+□/RT+X）则是利用对手的攻击将其眩晕，从而进行反击的招式。不过防御反击最大的弊端就是会削减查克拉槽的长度，并且一段时间不能恢复，当查克拉槽降低到一定程度后则短时间内无法使用防守反击，被对手打成眩晕状态后快速按键或者晃动摇杆能够加快苏醒。

支援攻击

玩家选择组队战模式后可以在选人界面下挑选自己心仪的队友，根据支援角色的不同，辅助的攻击效果也都有着各自的特色。除了能够帮助玩家攻击外，支援角色还能在关键时刻助玩家一臂之力，也就是俗称的挡枪。不过负责支援的队友也是有体力值设定的，当遭受的攻击过多时会有一段时间无法召唤。本作由于引入了小队类型概念，所以在支援攻击方面和前作有所不同，具体会在下文的小队类型部分详细说明。

道具攻击

手里剑攻击是最为基本的道具攻击方式，虽然能给敌人造成的伤害微乎其微，但却能很好地起到牵制对手的作用。按下△+□/Y+X能够释放查克拉手里剑，攻击力也有所增强。方向键能够使用的忍者道具种类比较丰富，不同角色默认的持有道具也有所不同，使得战斗中的打法更为多样，比如卡卡西的降落伞手里剑，延迟追踪攻击的特点不容易被躲避，同时能够打断敌人的进攻套路，运气好的话没准能将其奥义打断。

防御篇

基本防御

防御对于一款格斗游戏而言往往比进攻更为重要，本作的基本防御能够抵挡大部分的攻击方式，同时血量不会有任何削减。不过防御的过程是有耐久度设定的，当玩家遭受持续攻击时，会被敌人破防并产生眩晕状态，可以通过观察防御时闪烁的光圈颜色来判断防御的耐久程度，颜色会从绿色逐渐变为红色直到被破防。所以在防御的过程中尽量不要站着不动，配合移动的防御才能更为有效地躲过敌人的攻击。

替身术

小游觉得替身术是对战模式中能否取胜最为重要的因素之一，换句话说施展替身术的时机是衡量玩家水平很重要的一点。自从引入

TIPS 1. 四人乱斗中查克拉会自动恢复。



■防御的颜色会随着受到的攻击而发生变化

了替身槽这个概念之后，替身术就变得非常珍贵，虽然随着时间的推移以及受到攻击时能够自动恢复，但耗尽后如何躲避敌人猛烈的攻击确实不是件容易的事。好钢用在刀刃上，使用替身术一定要用在关键时刻，比如对手猛烈的连击之后想要接奥义时，替身槽有剩余的话就赶快用吧。而普通攻击或者手里剑这类无伤大雅的攻击就尽量用躲避的防御来化解，查克拉足够的时候接一个防守反击技也是个不错的选择。不过这些都建立在玩家能够对敌人的攻击有个基本的预判能力，替身槽回复的过程中，在没回满的状态下提前使用替身术的话会强制中断恢复，尽量等完全回满之后再使用比较妥当。

空中受身

游戏中被对手的攻击打飞或者撞到场景的边缘时会掉落查克拉球，从而损失一定的查克拉值，空中受身能够很好地避免这种情况，在被到空中时快速按下跳跃键便能够安全着陆，这时接着使用忍者冲刺就能反过来对敌人进行攻击。

各有所长的小队类型

本作战斗中变化最大的部分就是小队类型了，玩家在选定角色后要从奥义型、觉醒型和强化型三种类型中任选一种作为自己的战斗手段。虽然官方将这个系统命名为小队类型，实际上在单人作战的模式下同样是要进行选择的，不同的类型最主要的区别是风暴槽的使用以及支援攻击的方式。熟悉前作战斗系统的玩家不难发现，新的小队类型实际上就是将之前的内容拆分成三个部分。除了强化类型中的封印结界算是较新的设定外，其他的大部分技能都是之前出现过的。这种化简为繁的做法使得玩家能够找到更适合自己的打法，从而也使得游戏的平衡性有所提升。

基本忍术

由于加入了小队类型的新系统，所以本作中的忍术部分和以往的作品有所不同，初级忍术（△＋○/Y+B）是三种小队类型都能够使用的。消耗的查克拉数量很少但却有着可观的攻击力，推荐作为连击后的终结招式使用。大部分角色的初级忍术都有追踪效果，除了能够作为攻击招式外同样可以利用忍术进行躲避。

风暴槽

本作的风暴槽根据所选小队类型不同也有着不同的作用，区分对手小队类型最明显的方式就是观察其风暴槽的颜色。玩家进行攻击或者遭受攻击时都会使风暴槽上升，当风暴槽蓄满之后能够释放特殊的技能，使用之后风暴槽归零。注意风暴槽蓄满后一段时间没有使用便会自动清零，不过由于觉醒类型下即使攒满风暴槽也要玩家手动积攒查克拉才能完全点亮风暴槽，所以觉醒类型下的风暴槽不会随时间的推移而自动归零。

奥义型

老玩家最熟悉的小队类型，能够使用二段奥义，当玩家使用的角色与支援角色有特定的羁绊时就会变成特殊的合体奥义。合体奥义是本作新加入的设定，小队模式下玩家选择角色时系统会默认推荐能和所选角色产生共鸣的支援角色。由于支援角色可以选择一到两个，不同组合也会出现不同的化学反应。比如选择九喇嘛状态下的鸣人后，单独以佐助作为支援角色登场时，能够使用合体奥义风遁·飑风雷旋丸，而支援角色为佐助再加上小樱的话，奥义则会变成新·通灵三足鼎立。再比如卡卡西与凯搭档时奥义会变成永远的宿敌，如果在凯的基础上再随便加一名支援角色的话，奥义则会变成默认的神威。当风暴槽蓄满时连按三下△/Y能够施展联合奥义，在奥义的基础上能够追加角色的强力攻击，耗血量十分客观。不过奥义模式下有个先天性弊端，如果玩家选择的是单人战斗模式，则无法施展联合奥义。也就意味着风暴槽成了摆设，单人模式下便少了一个制胜手段，这点就不如觉醒以及强化两种类型来得更为直接。



觉醒型

觉醒模式下推动右摇杆能够开启觉醒状态，角色的攻击力以及速度都有着明显提升，再度拨动右摇杆可以关闭觉醒状态。和防御反击一样，使用觉醒会削减查克拉槽的最大值，并且需要一段时间来恢复。当风暴槽蓄满之后持续积攒查克拉能够进入真·觉醒状态，根据所选角色不同真·觉醒的效果也有着明显区分，使用后场景会变为另一个空间。操控人柱力角色的话能够直接尾兽化进行作战，普通的角色则会改变自身的形态，比如堪九郎会召唤出歇的人偶进行攻击。真·觉醒状态下风暴槽会持续降低直至恢复原状，如果对方选择的是奥义模式并成功用奥义打中玩家的话，真·觉醒状态则会立刻消失。变身之后玩家会处于短暂的能力值降低时间，同时无法发动普通的觉醒状态。当敌我双方选择的都是能够尾兽化的角色时，两只尾兽同台比拼的演出效果十分震撼。



强化型

比较偏重于防守的战斗类型，也是打法最为变化多端的一种类型。选择强化型意味着玩家既不能施展强力奥义也不能进行变身，不过减少攻击手段带来的好处就是大幅强化的支援效果。本作的小队支援攻击取消了之前的支援槽，而支援角色也不再分为攻击、防御、替身三种了。取而代之的是利用不同的强化状态进行区分。选择强化模式后玩家可以随意使用支援角色的辅助能力，这里所说的辅助能力并不是普通的支援攻击，而是只有选择强化型才能够拥有的。通过拨动右摇杆能够改变支援类型，分别为攻击强化和防御强化，切换过程中会消耗少量查克拉。

攻击强化状态下玩家在进行连续攻击或者吹飞攻击时支援角色会





进行追加攻击，防御强化时支援角色会在玩家积攒查克拉时跳到面前帮忙防御。二段强化支援和释放奥义的操作方式相同，不过玩家不需要打中敌人就能释放。此时会进入自动强化状态，身体周围包裹着绿色的光芒，除了兼顾前两种支援状态外。支援角色还能够在对手释放奥义将要打中我们的一瞬间跳出来进行替代，从而将受到的伤害降到最低，不过支援角色也会因此遭受重创。风暴槽蓄满之后能够进行封印结界，操作与联合奥义相同。虽然无法对敌人造成伤害，但是能够将其查克拉槽、替身槽甚至风暴槽进行部分封印，使对手陷入极为被动的境地。虽然在单人模式下也能发动封印结界，但对强化类型而言少了负责支援的队友，实用性大打折扣。

场地设定

游戏中有着数量众多的对战舞台，几乎囊括了火影漫画中所有经典的场景。在选择对战舞台的时候玩家可以看到部分场景左侧会出现“小心出界”的提示字样，这代表了该场景是有出界设定的。战斗过程中将对手打飞撞到场景边缘后，隐形的空气墙壁便会出现裂痕，此时再一次将其打飞撞击墙壁，敌人就会跌出场外并损失一部分的血量。当剩余血量不足以支付出界的损耗时，游戏会直接判定站在场地内的玩家获胜，所以当选择此类场景进行战斗时，又多了一种击败敌人的方法，不过也要小心被对手有机可乘。



自订角色

游戏中可以对已有的角色进行自定义，玩家可以操控自己设计出来的角色在战斗中，甚至是忍者武斗祭模式的地图上奔跑。每名角色最多可以保存三套自定义的配置，角色的饰品、替身术道具以及终结奥义闪回画面都能够由玩家亲手创建，快快拿起手柄，创造出属于自己的火影忍者吧。

关于特典

由于PS3平台有中文版供玩家选择，加上《火影忍者》在国内的超高人气。本作的港版中文版在发售的前几天一度出现了严重缺货的情况，没有提前预订的玩家想要第一时间玩到游戏就必须被JS狠狠宰一刀。港版游戏提供了一个特典下载码，而拥有系列存档的玩家在建立本作的新存档过程中可以提前解锁部分内容，拥有最近的两款系列存档《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》以及《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 完全爆发》的玩家还能够获得额外的饰品。

特典内容

1. 特别动画映像《火影忍者 疾风传 Sunny Side Battle !!! 》
2. 宇智波鼬的围裙装扮服装
3. 其余部分服装组合



□特别影像讲述了鼬和佐助兄弟二人温馨的一天。

游戏模式

除了传统的自由对战以及连线对战外，本作新加了忍界武斗祭以及忍活剧两种模式，下面具体讲解一下各个模式的玩法供读者们参考。

忍活剧

相当于前作中的故事模式，不过从内容上来看不仅缺少魄力十足的BOSS战斗，打法也极为固定。好在过场动画素质尚可，配合友好的中文字幕才不至于让人觉得太过乏味。整个忍活剧分为三大章节：“晓”创生、两个宇智波以及在愿望的尽头，完成一段故事后才能开启新的篇章。这些故事基本囊括了整个漫画关键情节发展的前因后果，战斗部分只是固定角色的普通较量，没有什么难度可言，玩家们可以借此来回顾那些熟悉的记忆，注意连续取得战斗后的S评价是有相关奖杯/成就的。游戏中提到的人名会以玩家们熟悉的漫画译名出现，因为部分游戏意译名实在有些不忍直视。

“晓”创生

本章讲述了“晓”组织创立的缘由以及造成之后忍界大战的根本原因。战斗部分的情节则是按照佩恩不断扩充队友的路线进行的，每完成一场战斗系统都会自动进行保存。战斗是以奥义模式为基础的，而且不能更换小队类型，所以打法也比较单一，过程中双方角色还会出现特殊的对话情节。



登场角色	详细奖励条件	固定开启角色
佩恩（玩家）VS 角都	用奥义完成对敌人的最后一击	角都
小南（玩家）VS 蝎	用奥义完成对敌人的最后一击	蝎
蝎（玩家）VS 大蛇丸	用奥义完成对敌人的最后一击	大蛇丸
宇智波鼬（玩家）VS 迪达拉	用奥义完成对敌人的最后一击	迪达拉
角都（玩家）VS 飞段	用奥义完成对敌人的最后一击	飞段

TIPS 3. 呼叫队友支援时要掌握时机，不然就会组团被打。

两个宇智波

作为原作漫画中笔墨较少的一名角色，宇智波止水的实力不容小觑。只不过他的出现非常短暂，也没有留下太多的足迹。游戏把鼬和止水的情节单独拿出来作为一个章节，除了增加新人物止水的获得条件外。更多的是能够让玩家认识这个命运多舛的男人，以及从另一个方面深入地了解宇智波鼬吧。止水的移动速度很快，奥义的起手动作也有两次攻击判定，推荐喜欢速度型角色的玩家作为主力角色练习使用。

登场角色	详细奖励条件	固定开启角色
止水（玩家）VS 鼬	用奥义完成对敌人的最后一击	鼬（暗部）
止水（玩家）VS 团藏	用奥义完成对敌人的最后一击	止水



在愿望的尽头

第三章没有战斗部分，只是回顾了鸣人的老妈漩涡玖辛奈与四代目火影的弟子们间的一些情节。观看完动画后能够获得少年时期的卡卡西以及带土。



忍者武斗祭

本作新加的游戏模式，玩家首先要选择一名自己喜爱的角色，然后和柜台的工作人员对话并在选拔赛中取胜。接着就可以报名参加忍者世界中最强的格斗盛会“忍者武斗祭”（天下第一武道大会？），然后不断挑战对手直到称霸 S 级难度。正式的比赛中需要选择队友进行车轮战，这就要考虑我方成员的先后出场顺序了。武斗祭会按照选拔赛、预赛和准决赛的路线进行，我方的出场人数也会随着比赛的进程而增加，也就意味着需要进行的战斗越来越多。完成 S 级战斗后还会追加 SS 级别新的赛事，战斗的对手全部处于真・觉醒化状态。武斗祭中比赛的战斗方式是新增的“四人乱斗”，这种形式的具体打法会在下文中详细叙述。如果玩家对一开始选择的角色不满意，也可以去找海边的静音进行角色更换。

不同等级比赛的报名场所也有所不同，可以通过报名处旁边的传送忍者进行快速移动。每完成部分阶级的武斗祭获得取得一定数量的祭珠后都能够开启地图上的封锁区域，而且还会出现一些新的挑战等待玩家去完成。前往柜台附近与负责挑战内容的职员对话便能接受挑战，和普通的四人乱斗不同，挑战模式下会额外附加一些限制条件来增加战斗的难度。比如使用替身术会掉落祭珠等，成功完成挑战后能够获得相应的奖章，这些奖章可以在杂货店中兑换饰品。在忍者武斗祭中晋级之后还能够开启原创剧情模式，更会有机械鸣人登场哦。



四人乱斗

首先要明确四人乱斗模式下的获胜规则，在限制时间内获得祭珠最多的角色即是获胜方。战斗开始前每位角色都有 1000 的基础祭珠，随着战斗的进行，每当角色受到对手的攻击时都会掉落一部分祭珠，散落在地面上的祭珠靠近后可以拾取。将对手的祭珠数量打至 0 时会进入眩晕状态，再次攻击能够令其退场。祭珠的量可以根据其体积大小判断。场地上的四名角色都是各自为战，不存在队友的关系，不过可以选择躲在一旁观战的方法，坐享渔人之利。比赛的对手基本是随机出现的角色，当我方参赛的人数多于一人时需要进行车轮战。此时祭珠的数量也是累积的，直到全部比赛结束后通过最终的祭珠数量决定谁是冠军。虽然基本的操作方式与普通的对战模式区别不大，但新增的一些元素能够帮助玩家更好地取得胜利。

场地轨道

战斗中随着时间的推移场景内会出现轨道，此时玩家可以借助轨道进行特殊攻击，靠近绿色闪光处按下 L1/LB 即可踏上轨道。轨道分为两种类型：水平轨道和垂直轨道。在水平轨道滑行的过程中根据 QTE 的提示按键便能发动攻击，而垂直轨道会将玩家射向空中，然后利用左摇杆移动光圈。从高处的下落攻击能击中光圈内覆盖的敌人，不同角色轨道攻击的效果也有所区别。由于乱斗的过程中玩家需要利用右摇杆对敌人进行锁定或者切换攻击目标，而当锁定某个敌人后视角便会跟随着他。所以想要踏上轨道时建议按下右摇杆取消锁定，这样视角就能够自由转动了。注意敌人也能够使用轨道，而且轨道使用过一次之后便会消失。



乱斗中的小队类型

由于四人乱斗模式下无法选择小队类型，所以用另一种方式让玩家体验如何在乱斗中使用不同小队类型下的特有招式，不过基本都要打到 C 等级以上的比赛才会出现。

1. 奥义珠：战斗过程中偶尔会出现带着红色奥义珠的小猪和蛤蟆，接近后对其攻击或冲刺时触碰它，就能将奥义珠顶在脑袋上。此时能够使用一次奥义，注意小猪和蛤蟆也是可以锁定的。



2. 觉醒珠：和奥义珠出现方式相同，取得之后能够使用一次觉醒技能。

3. 机关和乱入角色：严格来说这不能算做强化的小队类型，战斗过程中场景内会出现机关以及一些前来捣乱的角色。不小心触碰到会对自身造成伤害。

地图动作

除了常规的奔跑外，玩家所操作的角色还能在地图上进行一些特定的互动：

1. 对话：在冒险的过程中玩家能够遇到许多 NPC，当看到头上出现黄色的小人标记时可以进行交谈。如果玩家处于联网状态的话还能够看到其他玩家的线上分身，详细内容会在连线对战部分进行讲解。

2. 道具取得：游戏中有些特定的物品是可以打碎并取得道具的，比如木头箱子。有些则是需要调查，靠近之后按下○ /B 键即可。还有一些道具只要触碰便可取得，例如地面上散落的枯木。

3. 飞檐走壁：地图模式下角色只能进行一段跳跃，经实际测量跳跃的高度还没有一个成年人高，对于这些忍术高手来说实在是有些寒酸。不过当玩家对着悬崖边的梯子按○ /B 键能使用飞檐走壁的绝学爬上高处。

4. 建筑物互动

当玩家进入熟悉的木叶村等场景之后一定会大失所望，因为这

TIPS | 4. 强化类型的封印结界即使在单人模式下也能发动。

些实在太“熟悉”了。无论是场景的建模还是NPC们的动作都和前作别无二致，制作组偷懒的痕迹也太明显了。游戏中可以进入的建筑物依然只有固定的几个，比如大家最为熟悉的一乐拉面店。



■靠近连线分身后能够看到对方玩家的线上ID。

形形色色的店铺

1. 道具商店：系列的传统内容，玩家可以通过游戏中取得的金钱购买自己所需的道具以备不时之需。部分打折处理的商品还能够用优惠券以低廉的价格入手，多余的道具也可以拿到商店里折现。

2. 抽奖处：购买商品或者在地图内闲逛的时候经常能够获得抽奖券，利用抽奖券可以在抽奖处进行摇号，从而兑换等值的奖品，连续抽奖的次数上限为十次。



3. 委托店：挑战忍者武斗祭的过程中，玩家还可以去委托店接下一些支线任务。和漫画里描述的相同，不同的任务是有等级之分的，随着等级难度的增加，能够获取的报酬也会相应提升。

支线任务

游戏的支线任务种类繁多，菜单中分为伙伴事件、委托事件和友好事件三大类，这里重点讲解一下和奖杯/成就相关的前两种。

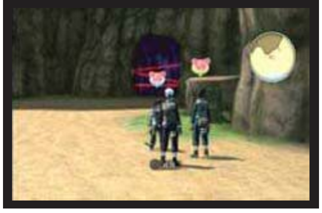
伙伴事件

遇到头上有红色握手标志的NPC时玩家可以进行伙伴事件任务，完成之后能够解锁相应的角色和商品追加等。注意这里解锁的人物是用于完成武斗祭比赛的，所以提前开启强力人物是完成高难度比赛非常重要的一点。由于事件数量较多，加上完成方式大致相同，这里就不追个讲解了。下面给出初期D级两个伙伴事件的例子方便玩家参考。

五道难题

在海边和木叶丸与伊鲁卡对话，进行火影知识问答，答案如下：

1. 岩
2. 白
3. 懒
4. 通草野饵人
5. 五条



修行大乱斗

在抽奖处对面的岩石附近与宁次等人对话进行修行大乱斗，首场战斗结束后玩家要在限制时间内找到相关人物，逐步完成车轮战。先去海滩附近对话进行第二场战斗，然后回到最初遇到他们的地方一直向抽奖处右侧的方向走，在一扇大门前可以找到。最后返回海滩与凯战斗，全部解决之后完成事件。

委托事件

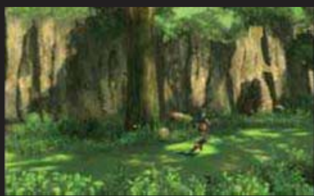
完成D级别的武斗祭比赛后便可以前往祭典大空洞，也就是C级赛事的报名场所。在这里可以找到委托店。一开始只能接受D级的任务，随着参加比赛等级逐渐上升，能够受理的任务级别也会越来越高。和前作一样，完成支线任务能够获得相应的道具和金钱，是一种不错的“奔小康”方法。

机械鸣人篇

将忍者武斗祭的D级别赛事完成之后可以开启本作的原创剧情模式——机械鸣人篇。火影连载动画中专门为游戏设置了相关情节，玩家要在木叶村等场景中进行冒险，玩法和前作的冒险模式类似。该模式下同样能够执行部分支线任务，但除了金钱之外的道具等物品是不能与忍者武斗祭共用的。虽然流程不长，但剧情设计的比较合理，算是给枯燥的斗技场之旅增添些调味料吧。

流程攻略

与工作人员对话之后和身旁的雏田进行交谈，得知她要去完成送货任务后两人便一起快乐地“约会”了。自由行动之后先前往地图的北部触发剧情，与机械鸣人相遇后众人一起返回木叶村。接着前往村子的中心地带看到伊鲁卡老师等人，睡醒之后前往木叶村大门处与机械鸣人对话，紧接着进入预赛阶段。获胜之后前往野外求生演习场进行修行，出村子后顺着小路一直向右下方前进即可到达。遭到质疑的机械鸣人决定用自己的方式获得大家的认可，使出了一招类似山中井野的“心转心”之术。



剧情结束后去村子中心找到雏田，对话后控制变成机械身体的鸣人前进，由于不适应身体一开始只能缓慢行走。来到一乐拉面旁触发与鹿丸和小樱的对话，接下来就能去委托店处理支线任务了。地点就在中心区正在修建的大平台上，这里还设有抽奖处。原创模式下的委托店能够接受三个D级任务，受理后系统会自动开始执行任务，节省了玩家寻找委托人的时间。这三个任务都不难，也没有要求执行顺序。木叶丸的任务只要和他进行一场对战即可完成。送便当的任务先从领取的房间出来后往下走，进入右手边名为万代的店与店主对话（打广告？），出来后去左下方找一乐拉面的大叔，来到中心区后进入左侧的道具店能送一个便当，最后去木叶大门与中忍NPC对话完成任务。计算的任务就是考验玩家的加减法，算错的同学可以自行找数学老师补课（笑）。答案分别如下：1180、909、202500、100000。



全部解决后前往大门与小樱和鹿丸对话触发剧情，前往地图左上方的鸣人家中休息，由于之后会直接进入比赛，所以在休息前可以去道具店进行补给。接下来的两场战斗中玩家要分别操纵套着机械身体的鸣人以及普通的鸣人，第二场战斗由于剧情需要，鸣人会强制以半血状态进行作战。获得冠军之后机械鸣人发生暴走，前往木叶正门的路上会遇到雏田，两人一同前往祭典岛后朝着冒烟的地方进发。左上方的路已经被乱石堵住，从右侧的小路向上走，刚走两步就会遭遇与达鲁伊的强制战斗。不过想要拦住此时的鸣人，他俩还嫩了点。胜利之后继续向北走，土影和水影前来搅局，击败大野木后向前走，进入左手边高台的小路（在洞口的左侧）。干掉最后出现的雷影接着向左前方进发，跟旁边的道具商人对话能够购买补给品，靠近倒在地上的忍者后进入最终BOSS战。九尾化的机器鸣人非常强悍，攻击欲望也很强烈。同时由于对手是觉醒模式，所以要格外小心机器默认的普通觉醒状态。对阵机器九尾时和打真·觉醒状态下的九尾区别不大，对方攻击力也是出奇的高，好在我方会以九喇嘛状态的鸣人应战，还能利用觉醒后的九尾进行战斗。同时机械鸣人也成为了支援的队友，多利用场景的宽度绕着进

TIPS 5. 四人乱斗中要多利用场景中出现的机关进行战斗。

攻即可。话说这货完全就是数码宝贝中的战斗暴龙兽和钢铁加鲁鲁的合体形态啊喂，打中它时还会出现金属的碰撞声，颇有喜感。胜利后即可完成该篇章，同时能够解锁机械鸣人。



连线对战

本作的网战模式和系列的前几作区别不大，小队类型的引入使得部分角色平衡性有所提升。不过在高达一百多名的可使用角色基础下，想要做到真正意义上的平衡恐怕也只能想想了。网战的模式还算丰富，除了最基本的房间战斗外，比较耐玩的就是忍界风暴战模式了，不过目前在线人数并不多，加上国内堪忧的网络质量，想要完整玩上几局野战并不容易，还是耐心地寻找好基友才是对战的王道啊。

忍界风暴战

进入该选项后系统会显示出8组正在进行的可选接游戏，顺序会按照网络信号从好到差依次排列。对战的形式会由比赛的主办玩家提前设定好，里面包含了玩家对战、无尽对战、锦标赛、阶级配对锦标赛和联盟赛这五种网战类型，而且比赛是以小队战还是单人战进行都是由主办者来决定的，搜索的玩家只需要参与即可。



五种对战形式

1. 玩家对战：根据设定好的对战模式进行一对一的战斗。

2. 无尽对战：与房间内的所有成员进行战斗，直到输掉比赛。

3. 锦标赛：以夺得冠军为目的的比赛。

4. 阶级配对锦标赛：按照全世界排名进行锦标赛。

5. 联盟赛：以团体赛的方式进行，直到最后赢得冠军。

连线分身

连线分身顾名思义，玩家可以在连线对战模式下创建属于自己的连线分身。连线分身相当于我们的小弟，将它派遣出去后能够进入其他玩家的游戏世界里。通过对战取得一定的修行成果，也就是道具等物品。连线分身除了在网战中能够看到外，甚至会客串到忍者武斗祭的比赛场地中，当然击败分身也能够获得相应奖励。创建分身时能够以可使用角色为蓝本，与自定义角色的方法大致相同。玩家可以对分身的技能和饰品等进行设定，打造属于自己独一无二的好帮手。



奖杯/全成就列表

和之前的火影游戏一样，本作的奖杯/全成就难度同样不高，但是所需的时间却不短。主要原因是需要完成的战斗场次非常多，小游在不跳过剧情的状态下取得白金奖杯大概花费了30小时左右的时间。别看游戏有着数量众多的支线任务，实际上这些都和奖杯/全成就不发生直接关系。玩家主要完成的就是忍者武斗祭模式，不过想要在高级别的赛事中拿到好成绩并不是一件容易的事情，这和玩家选择的角色有直接关系，也就是着重完成支线任务中的伙伴事件，以此来取得更多同伴的加入。尤其是敌人真·觉醒状态下着实有些变态，好在四人乱斗中有时并不需要我们亲自动手。有时只要躲避攻击再看准时机吸收祭珠就能取得胜利，不过高难度级别时敌人基本是专挑玩家进攻，注意不要被他们围住。

普通的初级奥义能够打落大颗的祭珠。推荐将大蛇丸和佐助收入麾下，尤其大蛇丸的奥义用来应付后期的比赛特别有效。或者挑选具有速度优势的止水、四代火影等角色也是不错的选择，战斗中时常出现的祭珠箱以及奥义和觉醒珠也要多加利用。其余的部分奖杯/成就要将自由对战中多数模式通关，例如生存战。除了要消耗大量时间外基本没什么难度。不过当对手选择强化的小队类型时要格外小心，打起来会比较麻烦。所以在开始挑战前直接选择单人战斗即可，并不会影响相关奖杯/全成就的取得。虽然没有全人物开启的硬性规定，但相信很多玩家都会尝试将这一百多人集齐。开启人物的方法很多，且具有一定的随机性，不想打其他模式的玩家可以通过基本战斗将金钱累积到165万左右基本就全部解锁了。

奖杯 / 成就名称	奖杯种类 / 成就点数	取得方法
完美无瑕的风暴大师	白金 /0	获得所有奖杯 / 成就
在创生的幕后	铜杯 /10	完成忍活剧“晓”创生
令人瞠目结舌的创生史	银杯 /40	在“晓”创生的战斗中连续获得 5 场 S 级评价
奔驰在忍者村暗处之男	铜杯 /10	完成忍活剧“两个宇智波”
宇智波第一高手	银杯 /40	在“两个宇智波”的战斗中连续获得 2 场 S 级评价
站在尽头者	铜杯 /15	完成忍活剧“在愿望的尽头”
奥义机会来临！！	铜杯 /15	获得了奥义珠
一举逆转？觉醒的机会！	铜杯 /15	获得了觉醒珠
滑上滑下大活跃！	铜杯 /15	发动了轨道动作
四人乱斗的退场者	铜杯 /15	在四人乱斗中让对手退场
首次完成委托！	铜杯 /15	第一次完成委托事件
并肩作战的人们！集合吧！	铜杯 /15	第一次完成伙伴事件
挑战小队奖励！	铜杯 /15	在四人乱斗中获得了小队奖励
祝福！称霸 D 阶级！	铜杯 /15	完成了 D 阶级入门武斗祭
欢喜！称霸 C 阶级！	铜杯 /15	完成了 C 阶级初级武斗祭
震撼！称霸 B 阶级！	铜杯 /15	完成了 B 阶级中级武斗祭
惊叹！称霸 A 阶级！	铜杯 /15	完成了 A 阶级高级武斗祭
最强！称霸 S 阶级！	银杯 /40	完成了 S 阶级特级武斗祭
感动落泪！称霸 SS 阶级！	金杯 /100	完成了 SS 阶级超级武斗祭
第一次获得的伙伴	银杯 /40	完成了机械鸣人篇
D 阶级挑战完全称霸！	铜杯 /15	完成了所有 D 阶级挑战
C 阶级挑战完全称霸！	铜杯 /15	完成了所有 C 阶级挑战
B 阶级挑战完全称霸！	铜杯 /15	完成了所有 B 阶级挑战
A 阶级挑战完全称霸！	银杯 /40	完成了所有 A 阶级挑战
S 阶级挑战完全称霸！	金杯 /100	完成了所有 S 阶级挑战
蕴藏在那一击中的意涵	铜杯 /10	达成了奥义终结
联手奥义炸裂！	铜杯 /10	以联手奥义给予对手最后一击
不断连出特大号连段	铜杯 /10	连段数达成 50 连击
高手妙技！	铜杯 /15	使出了防御反击技
粉碎防御！	铜杯 /10	用破防攻击命中对手
强劲的合体奥义！	铜杯 /10	用合体奥义命中对手
完美的完全胜利！	铜杯 /15	在未遭受攻击的状态下于战斗中获胜
发动封印结界！	铜杯 /15	用封印结界命中对手
压倒性的真・觉醒	铜杯 /15	在真・觉醒状态下给予最后一击
团队合作的极致	铜杯 /15	以支援强化 2 给予最后一击
买得划算	铜杯 /10	使用了打折券
会抽中什么呢！？	铜杯 /10	使用了抽奖券
第一次兑换奖牌	铜杯 /10	使用了奖牌
自订忍者之道就此展开	铜杯 /10	自订了角色
精采！连胜 30 人！！	铜杯 /15	在究极生存战中连胜 30 人
限制能力生存战称霸初级！	铜杯 /10	完成能力限制生存赛的所有初级挑战
限制能力生存战称霸中级！	铜杯 /15	完成能力限制生存赛的所有中级挑战
限制能力生存战称霸高级！	银杯 /40	完成能力限制生存赛的所有高级挑战
锦标赛首度优胜！	铜杯 /10	在自由锦标赛中首次获得优胜
变幻莫测锦标赛首度优胜！	铜杯 /15	在变换莫测锦标赛中首次获得优胜
联盟赛首度优胜！	铜杯 /10	在自由对战联盟赛中首次获得优胜
变幻莫测联盟赛首度优胜！	铜杯 /10	在变换莫测联盟赛中首次获得优胜
挑战联盟赛称霸初级！	铜杯 /10	完成了挑战联盟赛的所有初级挑战
挑战联盟赛称霸中级！	铜杯 /15	完成了挑战联盟赛的所有中级挑战
挑战联盟赛称霸高级！	银杯 /40	完成了挑战联盟赛的所有高级挑战

TIPS 6. 网战中经常会遇到其他玩家的连线分身作为对手出现。

文 胧月　编 初心者　美编 小瑟



任天堂全明星大乱斗 for 3DS		Nintendo	动作
3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS		日版
	2014年9月13日	本地1人，局域网2~4人，在线2~4人	对应年龄：全年龄
	售价为5616日元		

作为系列中首次登陆双平台的作品，打头阵的《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》在首周就接近了百万销量，其品质也实属上乘，相信它在未来的N3DS上也会有着更佳的操作性。本次攻略将带来游戏的系统解析、模式介绍、BOSS战攻略、全角色性能分析以及隐藏要素的开启方式，希望能够帮助大家找到适合自己的参战角色顺利上手。

基础篇

基本规则

大乱斗模式是游戏最基础的玩法，屏幕下方显示角色受到的伤害百分比，数值越高，被击飞技打飞时的飞行距离越远。当角色被吹飞到场地外且无法通过操作挽回时，会记为一次击坠。每击坠敌人一次得1分，而被击坠或自己不小心掉出场外则扣除1分。判定结束的规则分为生命制（ストック）和时间制（タイム）两种，生命制下一旦玩家角色的命数为0，则会强制退场，生存到最后的角色获得胜利。时间制则是固定打满几分钟，时间结束后根据对局中击坠和被击坠的综合得分来决定排名。

操作方法

按键	作用
L	擒拿 / 投掷道具
L+ 滑杆	投掷道具
R	防御盾
R+ 滑杆↓	地面回避
R+ 滑杆←/→	回避移动
空中 R	空中回避
滑杆	移动
滑杆↑	跳跃
X/Y	跳跃
A	通常技 / 捡起或使用道具
B	必杀技 / 获得 Smash Ball 时能发动终极技
十字键	挑衅
下屏	点击角色可对其加以锁定
Start	菜单

各动作的详细解析

动作	操作方法	解析
左右移动	滑杆←/→	操作角色在地面移动，最基本的移动方式，移动出高台边缘时会按重力法则落到低处。轻按滑杆的左右方向会实现短距离的快速冲刺。
跳跃	滑杆↑或X、Y键	角色跳起，可进行二段跳。以较轻的力度按键可实现小跳。
下蹲	滑杆↓	部分角色可在下蹲状态下移动，如零装萨姆斯。
通常技	A	基础攻击，连打可延伸出新的打击技。捡起武器时按A可使用该武器。
强攻击	滑杆各方向+A	使出对应滑杆↑、←→以及↓对应的特殊打击技。
击飞技	轻点滑杆←/→+A	将敌人向屏幕外击打的攻击，长按A不放可进行蓄力，威力和击飞技能根据蓄力时间而增加。
空中攻击	处于空中时A	可配合滑杆使出不同的空中攻击方式。
必杀技	滑杆各方向+B	根据输入的方向一共可使出4种必杀技，分别是原地的普通必杀，滑杆↑+B的上必杀，滑杆←/→+B的横必杀，以及滑杆↓+B的下必杀。



动作	操作方法	解析
投掷道具	滑杆各方向 +L	无论手中的道具是使用类道具还是投掷类道具，使用这种方法都可以确保将道具扔出去。
放下道具	L	持有道具时不输入任何方向地按下L，就能将道具放在自己身后。被放下的道具有一定攻击力，但相比扔出去时显得微乎其微。木桶和箱子一类的巨大道具无法放在身后，按下 L 键也会向前方投掷出去。
防御	R	角色周围覆盖一层护罩，护罩随着时间的推移和受到攻击的叠加而渐渐变小，当护罩完全消失时如果还按住 R 键不放，将导致角色眩晕一段时间。注意无法防御投技。
回避	防御中 + 滑杆各方向	防御中输入滑杆↓可原地回避，滑杆→可前滚回避，滑杆←为后滚回避。
空中回避	处于空中时 R	回避时会瞬间发光，发光的期间内处于无敌状态。
擒拿	L/ 防御中按 A	擒拿住敌人，之后可以将他们扔出去。
投掷	擒拿住敌人时输入滑杆各方向	将擒拿住的敌人扔出去。
受身	接触地面或墙壁时按 R	被吹飞后接触地面或墙壁时依靠受身可免于倒地，受身的瞬间会全身无敌。在触碰到墙壁或天花板时受身能吸附在上面。
挑衅	十字键	角色使出特定的挑衅动作，没有攻击力。

模式解析

大乱斗

子菜单有单人对电脑模式、局域网联机模式和规则设定这三项。无论单人乱斗还是联机乱斗，均可设置组队方式和详细规则。组队方式包括 4 人的无阵营乱斗，也可以自定义组队，只需在选人画面将光标移动到下屏左上角的“大乱斗”字样上，改成“**チ－ム**”，然后各玩家面板下方就会出现赤、青、绿三种组队方式，同颜色的一组击破其他组即可获胜，既支持 2 对 2，也支持 1v3，甚至是 1v1v2 这样的三国阵营。

规则设置（ル－ル）

ル－ル：分成时间制（**タイム**制）和生命制（**ストック**制）两种。

制限时间 / **ストック**数：根据上一个选项，可进一步设定时间制下的限定时间或生命制下的命数。限定时间最高可设为无限，命数最多可设为 99。

カスタマイズ：是否允许编辑过的角色参战。

ハンデ：当对战双方有一定实力差距时，可选择是否开局就让掉一部分体力。**あり**是让掉固定值，**なし**是不让，**オ－ト**则是根据上一场的对战结果，由 AI 自动判定是否进行让赛。

ふっとび率：设定被击飞的难易度，1.0 倍是默认，数字越大，对战时角色越容易被击飞。

ステ－ジ选择：决定场地的选择方式。游戏里的每个场地都有基本和终点化两种形态，基本形态下的场地会穿插许多小机关，乐趣更高。终点化形态下的场地则是如同正统格斗游戏中的一块平地，没有任何干扰要素，玩家可在选择场地时按 X 键来切换是否让场地终点化。

选项	说明
毎回えらぶ	每打完一局都由玩家重新选择场地。
ランダム	随机场地
ランダム 终点	随机场地，并将该场地终点化。
じゅんぐり	按场地的排列顺序轮流交换。
じゅんぐり 终点	按场地的排列顺序轮流交换，并将该场地终点化。

アイテムスイッチ：选择战斗中道具的出现情况，“**でない**”是不出现道具，“**でる**”是出现道具。将光标移到下方的道具上可个别屏蔽道具，**すべて** OFF 和**すべて** ON 相当于全选和反选。

フィ－ルドスマッシュ

清版模式的流程分为两部分，第一部分是如同玩 2D 清版过关一样，操作角色在关卡中击杀敌人，可获得移动、跳跃、通常技、必杀技、投掷道具以及防御的六项加成；5 分钟过后自动进入第二部分，玩家角色以在关卡中获得道具后的加成状态进入大乱斗模式。该模式的精髓在于如何在前 5 分钟获得更多道具加成，让对手产生蚍蜉撼树的绝望感。

在清版过程中除了直接获得道具，玩家采取的行动也会对乱斗时的状态产生加成，如跑动可提升角色移动力，攻击敌人可提升通常技威力，挨揍可提升防御力等等，所有行动都有其意义，不过相比获得的道具，行动产生的加成不会那么明显。在选择角色前，玩家可以在菜单的“じゅんび”项目中设置角色的装备和必杀技，并且允许随身携带最多 6 种道具，这样可以在正式游戏时点击下屏使用。每种携带道具都有各自的重量 COST，重量级角色能够携带的总 COST 量更大，如库巴相比福克斯可携带更重的道具。另外，当多名玩家联机游戏时，初期的清版过关并不发生在同一个空间内，而是彼此互不干涉的空间。



シンプル

译作“简洁模式”，处于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”的子目录下。它相当于一般格斗游戏中的故事模式，玩家要选择一名角色连续攻克 6 关，击倒最终 BOSS 并迎来职员表。除最终关外，玩家在之前的关卡都可以选择不同的分支，分支可获得一些金币或角色手办。玩家在每一关都有两条命，死完了可选择接关，接关会丢失之前获得的一些报酬，同时系统会自动下调难度，影响通关得分。

简洁模式的难度标记为“**ホンキ**度”，由低到高以 0 ~ 9 表示，默认难度为 2.0。开始可花费金币调整难度，无论下调或上调难度都需花钱。下调难度会导致获得的报酬变差，难度 0.0 时角色几乎处于无敌状态。上调难度虽然会让攻关更加艰难，不过获得的报酬更好，面对的 BOSS 也不太一样。

对战形式

在一个完整流程的 6 个关卡中，大致可分为 5 种对战类型。

通常战：与敌人 1 对 1 或 2 对 2 的正常战斗。

巨人战：与同伴一起打倒巨大化的敌人，敌人巨大化后不仅生命值变多，攻击力也飞跃性地提高。

军团战：玩家一人车轮战 10 名 AI 角色，同屏 AI 最多只有 3 人，每击飞一个就会补充上来。该战中击飞敌人非常简单，基本上只要用击飞技命中敌人就能立即消灭一个。

金属战：打倒金属化的敌人。金属化后的敌人比较重，很难被击飞，需要将伤害积累到 200% 以上时才能保证击飞率，难度较高。

BOSS 战：固定在第六关出现，根据难度的不同，BOSS 的类型和打法均有所变化。

BOSS 攻略

根据所选难度不同，BOSS 分为マスタ－ハンド、マスタ－ハンド & クレイジ－ハンド、マスタ－ハンド & クレイジ－ハンド后的マスタ－コア三种。

难度 BOSS 类型

5.0 以下：マスタ－ハンド或マスタハンド & クレイジ－ハンド，可自行选择路线。

5.1 ~ 7.9：从マスタ－ハンド或マスタハンド & クレイジ－ハンド中选择，选择マスタハンド & クレイジ－ハンド路线后，还需要挑战マスタ－コア。

8.0 以上：强制先挑战マスタハンド & クレイジ－ハンド，然后再挑战マスタ－コア。

マスタ－ハンド

横扫：张开手掌从右往左扫，几乎没有前兆，很难回避，不过攻击力并不高。

响指：被命中后会陷入短暂的眩晕，遭到进一步打击，出招前会有拇指和食指相扣的前兆动作，远离回避即可。

指尖走路：食指和中指像双



脚一样向前走，然后用食指弹一下，看到动作以后用二段跳即可回避掉。

指枪：用手指作枪对玩家进行瞄准，然后发射 1 发或 3 发炮弹。炮弹三连发时，后面两发炮弹不会修正指向，弹道与第一发完全相同。

火球：将一个火球捏碎，变成多个小火球散落到地面，可以先防御再看着火球的弹道来回避。

砸拳：手移动到玩家的正上方并砸下，追踪性较强，很难躲开，老实防御即可。

挤压：抓住玩家并挤压，造成一定伤害，然后有两种可能性：第一种是将玩家轻轻放到地面，令玩家陷入眩晕状态，需要连打按键快速摇醒；第二种是直接将玩家扔出场地，要赶紧跳回来。

上升地板：向地面上发牌，地板会托起玩家向高处上升，需要立即撤离地板，否则会被托举出屏幕外导致死亡。地板的位置可以提前预判，上升速度并不快，很容易便可以躲开。

火箭拳：从屏幕内侧向外射出的火箭冲拳，利用二段跳可以躲开。

激光：手指发射激光的同时，缓慢地从右往左移动，此时如果位于手腕下方是完全没有威胁的，可以趁机放心攻击。如果位于激光左侧，则需要用上必杀配合二段跳才能躲开。

マスタハンド & クレイジ－ハンド

响指：与普通的**マスタハンド**一样，被命中后会陷入短暂的眩晕，出招前会有拇指和食指相扣的前兆动作，远离回避即可。

光球：左侧的手让光球升起，然后向屏幕外的方向飞出，再落到地上引发爆炸，需要在光球落地时回避。

手掌拍打或拳打：手悬在上空，然后变成手掌砸下来，攻击范围相比砸拳更大。也有可能是砸下来以后保持拳头形状左右殴打，由于攻击持续时间较长，很难全部防住，等拳头砸下来后立即回避才比较稳妥。

拖地：手在地面上滑动，另一只手经常会在右上位置准备勾拳，两边都要小心防范。

勾拳：以弧线打出一记勾拳，比较难躲，建议看准以后回避。

钻头：手消失在上空，然后像钻头一般钻下，持续时间较长，伤害也较高，防御时必定会被破防，一定要回避。

挤压：抓住玩家并挤压，时间相对较长，造成的伤害更大。

火球：与普通版一样，防御即可。

光柱：紫色的光柱从左到右连续耸立起 4 根。

指枪：与普通版一样，不过在发射炮弹的同时，另一只手会准备下一次攻击。



黑洞：在空中引发黑洞，被吞进去以后会受到一定伤害，再被黑洞吐出来。

上升地板：与普通版一样，很容易躲避。

击掌：一只手发出信号，另一只手捏成拳头横扫场地，打向另一只手的掌心。这招的前兆非常明显，跳跃即可回避，一旦命中所造成的伤害也相当可观。

指尖走路：基本动作与普通版相同，但是会一直走到场地的最左端，需要跳跃回避。

火箭拳：和普通版一样，看准时机二段跳即可。

マスタ－コア

マスタ－コア是该模式的真BOSS，开始仍然是マスタハンド & クレイジ－ハンド双手，对它们攻击一段时间后，マスタ－コア正式出现，外形是一团黑色的迷雾。难度 5.9 以下时是剑形态，难度 6.0 ~ 7.4 时要经历从兽形态变为剑形态，难度 7.5 以上时则要依次经历巨人形态、兽形态和剑形态。击破剑形态后会变成和玩家一样的黑色角色，打倒黑色角色显出核心原形，将此核心击飞才算真正过关。

巨人形态

冲击波：抱头后射出紫色冲击波，虽然不会击飞玩家，但会强制把玩家挤出场外，在看到它抱头并积蓄能量之后，时机恰当地通过 R+ 滑杆↓回避掉。

光球：头部出现光球并向玩家撞过来，光球发生扩散，然后以十字型爆炸。看到头撞过来以后立即回避，之后要尽量远离光球。

擒拿手：双手按住胸部然后射出，抓住玩家后加以连续攻击，是最难回避的攻击方式。最后会将玩家扔出场外，不过击飞性能并不高，很容易恢复。

一闪：手横着摆过，然后在下一个瞬间出现蓝色光芒。手腕本身没有攻击判定，看它挥动以后直接回避即可。

紫弹：脸部出现黑洞，将玩家向内吸引，然后紫色的光弹从左侧水平飞过，注意在回避光弹的同时不要靠近头部，否则会被吸进去。

兽形态

撕咬：从画面内侧向外撕咬，看到它向画面内侧行动后，玩家要准备好回避动作，一旦被命中会受到很高伤害。

能量喷射：从嘴里喷出紫色能量，玩家所处的地面也会喷出能量，看到准备动作后也要采取回避。

暗黑能量喷射：全身喷出紫色能量，向周围 360 度产生攻击判定。在出招前全身会缩小，看到以后立即远离即可。

剑形态

挑斩：从下向上发动强力的斩击，有发光的前兆，被命中后很高几率直接被击坠，要小心回避。

连斩：大量的剑合并在一起，靠近玩家后发动连续斩击，最后以巨大斩击收尾。最后一斩的威力极高，全部被命中将受到 30 左右伤害。看到其前兆动作后，注意不要后撤，不如靠近它，反而不容易被击飞。

斩飞：巨大的剑挥动两次，每次造成两道能量喷射，能量在向前喷出一段距离后回收。注意不要被能量直接喷到，宁可被剑身斩到，免于被击飞的危险。

分裂连续攻击：巨大的剑飞向画面内侧，然后在场地左右各设置两把剑，4 把剑向屏幕外侧高速突刺，中央的剑会蓄力后发动横贯屏幕的斩击。除了最后一击外，其他剑的攻击力和击飞性能并不强，只要留意在最后的斩击到来前回避掉即可。

オ－ルスタ－

按照角色们的问世顺序分成若干批挑战所有角色，尽量在通关时获得高分。玩家的生命只有一条，一旦在对战中死亡就会GAME OVER。击破一个年代段的角色后，会短暂进入休息地带。进入休息地带的门会通向下一关，也可以跳过门去拾取回复道具，回复道具的数量在过关后并不会恢复，需要合理使用。每通过三关可随机得到一个角色手办，而完全通关后则能获得玩家使用角色的手办。这里获得的角色手办在颜色和造型上与简洁模式有所差别，所以即便简洁模式通关后获得了所有角色手办，该模式也同样有全员通关的价值。



组み手



位于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”→“竞技场”的子选项，“组手”简而言之就是打擂，玩家角色要作为擂主迎接以下6种挑战。

十人组み手：打倒10个AI敌人，第10个敌人与玩家选用角色相同。

百人组み手：打倒100个AI角色，第25、50、75个登场的都是除玩家选用角色以外的任天堂角色，第100个敌人与玩家选用角色相同。

三分间耐久组み手：比赛3分钟内击破的人数，每25个敌人将出现一个实力较强的非杂兵对手。

ライバル组み手：与CPU比赛谁打倒的敌人多，CPU选用的角色与玩家相同。

エンドレス组み手：无限模式，没有限制时间，考验玩家能够支撑到多少场战斗不落败。

情け无用组み手：残酷模式，基本规则与无限模式相同，但敌人的AI较强，从一开始就相当棘手。

スマッシュボンバー

位于主菜单“**いろんなあそび**”→“**ひとりで**”→“竞技场”的子选项，类似《愤怒的小鸟》的迷你游戏。游戏开始接触炸弹，倒计时开始，10秒后玩家需要将炸弹向右击飞，让它撞击右侧的得分牌。炸弹在停稳后还会继续爆炸一次。每次游戏玩家有两次击飞炸弹的机会，视为上下半场，两个半场的总分会统计进最终成绩。在上半场结束后，玩家若觉得成绩不太满意，则有一次重试的机会。在读秒结束前攻击炸弹，能够积累炸弹的伤害值，伤害值越高，击打炸弹后的吹飞距离也越远。

ホームランコンテスト

位于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”→“竞技场”的子选项，在10秒的时间内击打沙袋，尽可能地积蓄伤害值，最后用击飞技令其飞得更远。需要注意的是玩家角色所处的高台周围有一层护罩，普通情况下击打沙袋并不能让它很好地按照轨迹飞出去，只有以下三种情况可令护罩消失：1.时间倒数到0；2.沙袋6次撞击护罩；3.积蓄到一定伤害值后再击飞。出于成绩考虑，



自然采用第三种办法，先不要急于把沙袋打出去，老老实实积累伤害值吧。该游戏可双人游玩，积蓄伤害会较为简单，不过由于沙袋会随着角色的击打而改变位置，配合不好的话反而会使攻击落空。

フィギュアラッシュ

位于主菜单“**いろんなあそび**”→“**コレクション**”→“**フィギュア**”的子选项，是藏得比较深的迷你游戏。玩家要破坏从天而降的杂物赚取高分，以获得角色手办。游玩时间每秒需消耗6个金币，最少玩30秒，即玩一次至少要消费180金币。通过加钱可延长游戏时间，最多延长到2分30秒，玩家通过技巧获得越多的手办，钱也就花得越值。破坏从天而降的木板或石块可积蓄屏幕上的指示槽，指示槽变为最大时进入FEVER状态，这时会从天而降大量手办和障碍物，尽快破坏障碍物积蓄该槽，便能增加获得手办的机会。破坏障碍物时，与该障碍物相连的同种障碍物也会连锁消除，可利用这一点增加破坏效率。在一定时间内连续消除障碍物可形成连击，每增加一



个连击数，会令分数上升10点，最高上升到1500点，即150连锁。连锁分数越高，指示槽的上升也越激烈，增多FEVER的发生时机。同样该游戏也有和《俄罗斯方块》近似的性质，障碍物堆积得越多，玩家所处的环境也越危险，当障碍物堆积到顶时，角色脚下的陆地消失，判定一次失误。失误一次会让玩家的游戏时间减少15秒。

すれちがい大乱斗

与邂逅到的角色进行棋子碰撞的迷你游戏，至少要邂逅到1名角色才能游戏，最多同时参加12人。游戏的目的是操作棋子，用尖锐的针头攻击其他棋子，棋子受到攻击后会按照蓝→绿→黄→红的顺序变色，颜色越接近红色，越容易被击飞。按A键可发动攻击，长按住A不放能加长其射程，R键为防御，R+滑杆可回避攻击。如果能在攻击到来的前一瞬间回避，会形成特殊回避，之后的A能给对手造成强力的伤害。



角色编辑

在游戏过程中可获得提升角色“三围”（攻击、防御、速度）的装备，以及可供Mii角色乃至固有角色装备的替换必杀技。编辑方式是通过主菜单“**いろんなあそび**”→“**キャラ作り**”项目来完成，编辑好的角色可用于其他模式。Mii角色以外的固有角色，可装备改变攻击力、防御力、速度以及与默认必杀技有所区别的必杀技。装备大致可分为全角色共通、部分角色共通以及个别角色固有这三种。全角色共通的装备如**バッジ**、**キノコ**，部分角色共通装备如女性通用装备，个别角色固有装备如**マリオ**的手袋、**オ－バ－オ－ル**等。每名固有角色除去默认必杀技外，每个方向指令还可替换其他两种必杀技，即一共有3×4=12种必杀技之多，组装出富有个性的角色。Mii角色和女神**パルテナ**比较特殊，他们的替换必杀技在初期就全部出现。



角色上手分析

以下攻略中，我们带来了目前已知的全部 49 个角色的上手分析，希望各位读者朋友能够了解每个角色的大致特点，尽快找到适合自己风格的角色。

马里奥（マリオ）



出处《大金刚》

马里奥是任天堂的首席明星角色，即便在星光熠熠的“《大乱斗》系列”中也是当仁不让的头号主角。不过出于平衡性考虑，马里奥在原作中的很多能力都没有在本作中得到再现，比如他就不具备各类换装变身能力，只是保留了一些极其基础的攻击招式，而“吐火球”这一招在游戏中也没有太多存在感可言。

基本战术

马里奥在本作中算是个略偏重机动性的技巧型角色，对于新手来说有一定的上手难度。由于个头太小，他的攻击力和攻击范围都属于中等偏下水平，在主动出击时会有点吃亏；不过他的移动速度和跳跃能力还算是比较优秀，玩家要多利用这个优势和对手迂回，抓住对手的出招空隙后再用对应的攻击方式来反击。

马里奥的空中后攻击意外有着不错的威力和射程，但想用这招打中敌人的话就得学会用反方向后跳的方式来进攻或是迎击，玩家习惯了这种操作方式后，会使马里奥的空战能力得到显著提升。他的横必杀技“超级披风”（**スーパーマント**）威力很低，但可以反弹对手的飞弹且使其提升 1.5 倍的威力，在面对喜欢用飞弹牵制的角色时这招会非常好使。他的下必杀技“水泵”（**ポンプ**）需要一定蓄力时间后才能使用，在蓄力过程中可以用防御动作或左右方向键来暂停，当蓄力完成后角色会闪光，接下来就可以发射出高压水枪。高压水枪虽然无法造成任何伤害，但却能把对手向后推出很远一段距离，而且可以靠上下方向来调整，能有效阻止对手回归场地，使用得当的话有一击必杀的强大功效。

终极技

马里奥向前方连续发射出巨大的火球，给对手造成沉重伤害之余，并将其向后推出很远一段距离。

路易（ルイージ）



出处《马里奥兄弟》

路易作为马里奥的弟弟，只要有他哥哥出场的游戏，一般也少不了他的戏份。路易“比马里奥更擅长跳跃”的特征在本作中也被保留下来，两人在游戏中的操作手感还是有着截然的不同。在路易的终极技中出现的“路易吸尘器”正是他在《路易鬼屋冒险》系列中的重要道具。

基本战术

路易和马里奥的招式动作也比较类似，但性能差距非常大。路易的跳跃能力和滞空能力非常出色，但因为他的攻击距离比较短，在和长手角色打空中战并没有什么优势，还是多进行空对地打击会更好一些。路易的奔跑速度比马里奥慢，且停止奔跑时会因为惯性有一个硬直破绽，所以玩家一定要记得用跳跃或攻击招式来取消这个硬直才行。

下必杀技“路易旋风”（**ルイージサイクロン**）有点像是马里奥医生的“医生旋风”，但在出招时能够快速进行左右移动，很多情况下比奔跑更适合接近或摆脱对手。横必杀技“路易火箭”（**ルイージロケット**）是他的灵魂招式，蓄力后可以增加威力和距离，但蓄力动作不能取消，高高跳起后在空中蓄力会是个不错的攻击手段。上必杀技“超级跳跃冲拳”（**スーパージャンプパンチ**）与马里奥医生的上必杀技类似，在起跳瞬间有超强的攻击判定且威力极大，但这招的破绽也很明显，一旦打空的话会有极其严重的后果。

终极技

路易将对手卷入他的吸尘器中，对其不断造成巨大伤害，最后再将其击飞。

碧奇（ピ-チ）



出处《超级马里奥兄弟》

碧奇是专门为了“英雄救美”这个老套的故事而生的角色，在马里奥系列正作中，她的存在意义似乎只有“被绑架”和“被拯救”这两点而已，碧奇这个名字来源于宫本茂最喜欢的水果——桃子（Peach）。不过碧奇也并不甘于龙套一职，在《超级马里奥兄弟 USA》和《超级碧奇公主》中她作为可操控角色，展现出了不凡的身手。

基本战术

碧奇是一名滞空能力极强的角色。她在空中时按住上方向不松开，可以在一段时间内保持浮游状态，同时不影响她使用空中上攻击；在蹲下时如果按住跳跃键不松开，同样能保持一段时间的低空浮游状态，此时可以用各种空中招式进行打击，不过这两种浮游状态每次在空中时只能使用一次。而她的上必杀技“碧奇降落伞”（**ピーチパラソル**）在下落时，按住上方向不松开可以用遮阳伞缓缓降落，遮阳伞有攻击判定而且在落地之前可以多次使用。以上这三个技巧是碧奇打空中战和回归场地的重要资本。

碧奇的必杀技“奇诺比奥防御”（**キノピオガード**）是不具有攻击判定的当身技，当用这招挡住敌人的攻击后，碧奇放出的奇诺比奥会吐出毒烟，给对手造成沉重的伤害。她的横粉碎技“碧奇粉碎”（**ピーチスマッシュ**）会随机掏出网球拍、高尔夫球棒和平底锅这三种道具进行挥击，其中网球拍的击飞能力最强，高尔夫球棒的攻击距离最远，平底锅的威力最大。下必杀技“拔萝卜”（**野菜引っこ抜き**）会随机拔出不同表情的萝卜，再按攻击键可以将它投掷出去，萝卜的表情与它的威力有关。碧奇有几率拔出威力极高的疲惫表情的萝卜，甚至拔出来“炸弹兵”这种极其强大的道具，只是几率特别低罢了。

终极技

碧奇对距离自己一定范围内的对手造成少量伤害并将其催眠，对手距离自己越近，伤害越高且催眠时间越长，之后在场地随机位置放置三个用来回复 HP 的桃子。

库巴（クッパ）



出处《超级马里奥兄弟》

库巴是马里奥永远的死对头，他最喜欢做的事情就是绑架碧奇公主，然后在自己的城堡里等待着被马里奥打败。在绝大多数以马里奥作为主角的游戏中，库巴都是那个兢兢业业、任劳任怨的最终BOSS。库巴有时候也不得不和马里奥兄弟联手作战，但他们之间似乎永远都没有化敌为友的意思。

基本战术

库巴是注重近身战的力量型角色，虽然他的攻击距离并不算长，但招式的威力和判定都相当优秀，对于新手玩家来说他算是一个非常容易上手的角色。另外库巴算是个“灵活的胖子”，他的移动速度并不比一般角色慢，而跳跃能力甚至在平均水平之上，这使得他完全能够跟上对手的行动节奏，无论是打慢还是打快他都能从容应付。

库巴的空中下攻击“针刺毛刷”（スクラブブラシ）和下必杀技“库巴降落”（クッパドロップ）都能够从空中发动垂直降落攻击，但它们的出招速度和攻击判定略有差别，玩家要灵活变换这两招来发动空对地攻击。上必杀技“旋转龟壳”（スピニングシェル）在空中使用时是重要的回归场地手段，而在地面使用时类似于马里奥医生的下必杀技医生旋风，同样可以左右移动。横必杀技“急降压杀”（ダイビングプレス）是不能防御的投技，但这招不能被挣脱且能进行空投，在击中对手后还可以通过左右方向来调整摔投后的双方落地位置，总而言之要比一般投技好用很多。

终极技

库巴在10秒的持续时间内体型增大数倍，所有招式的威力和性能得到强化，且处于不会出现受创硬直的刚体状态。

耀西（ヨッシー）



出处《超级马里奥世界》

耀西是马里奥和路易的亲密伙伴，有马里奥兄弟登场的游戏基本也少不了它的出场，而且当马里奥和路易处在婴儿时期时，耀西也会主动挺身而出，保护这襁褓中的兄弟俩不受恶势力的侵害。耀西其实是一个种族群体的统称，不过每一只耀西与马里奥兄弟俩的关系都非常好。

基本战术

耀西的最大特征就是超强的跳跃能力，它的一段跳还不算什么，但二段跳就又高又远，而且能自由控制下落的轨迹和方向。另外，耀西的上必杀技“投蛋”（たまご投げ）在空中使用时不但有一定的滞空效果，还能在空中多次使用，而且不会像其他角色在空中使用必杀技后就会处于不能攻击的状态。耀西利用二段跳以及可在空中反复使用的投蛋，不但能轻松回归场地，而且在打空中战时也会有很大的优势。

耀西的必杀技“生蛋”（たまごうみ）能够把对手吞进肚子里再变成蛋，使其一定时间内不能行动，此时耀西可以趁机痛打一番，如果变蛋的对手被扔下悬崖时就没有办法回归场地了。下必杀技“臀部降落”（ヒップドロップ）与库巴的库巴降落有些类似，可以用来发动空对地攻击或是快速着陆。上必杀技投蛋在出招时若按住必杀键不松开，可以提高投蛋的力度使其距离更远；按左右方向则可以调整投蛋的轨迹，配合必杀键的按键时间长短，能够使投蛋有丰富多彩的轨迹变化。如果玩家掌握好这个方向和按键搭配的话，就能利用投蛋这一招很好地牵制对手。

终极技

耀西在15秒的持续时间内长出一对翅膀，不但可以自由飞行且每隔一段时间会自动吐出火焰。在此期间按攻击键或必杀键的话，耀西还会吐出向前方快速飞行的大火球，能够将对手击飞。

罗塞塔和奇可（ロゼッタ&チコ）



出处《超级马里奥银河》

罗塞塔是来自银河世界的公主，而奇可则是银河世界的人民，两者之间的关系就像是碧奇和奇诺比奥那样。罗塞塔所守护的“彗星天文台”虽然被库巴军团袭击，但罗塞塔本人却没有像碧奇那样被绑架，而是会竭尽所能为马里奥兄弟提供帮助。

基本战术

这名角色实际上是由罗塞塔和奇可两名角色所组成，能够分离作战是其最大特点。罗塞塔在进行通常攻击和粉碎技时，奇可也会在所处位置同时使用同样性质的攻击招式，这个优势一定要多加利用。奇可会受到对手的攻击招式的伤害甚至会被打倒，但经过一段时间后就会重生，所以玩家可以多利用奇可替罗塞塔抵挡一些飞弹。不过奇可的行动并不直接受玩家控制，它只会跟随罗塞塔一起进行不太同步的移动，玩家必须得习惯奇可的移动方式，这样才能利用这个“双人立体作战”的优势来克敌制胜。

必杀技“奇可射击”（チコシュート）是使奇可和罗塞塔分离的惟一手段，在出招时如果按住必杀键不松开，可以大幅度提高威力。当奇可飞行到最大距离或是击中对手后就会停留在这个位置，之后会试图在和罗塞塔保持这个距离的情况下进行移动和攻击，期间如果玩家再次使用此招就会使奇可回到罗塞塔身边。横必杀技“星星碎片”（スターピース）的威力很弱但却有不错的推后效果，在两人分离时能够用来牵制对手，甚至阻止对手回归场地。上必杀技“银河跳跃”（ギャラクシージャンプ）在出招时按左右方向可以调整跳跃轨迹，虽然它不具有任何攻击判定，但在降落时仍然可以使奇可攻击。下必杀技“道具捕捉者”（アイテムキャプチャー）同样没有攻击判定，但可以抵消对手的飞弹，并将罗塞塔附近的道具吸引到她的面前。



终极技

罗塞塔召唤出巨大的能量星出现在头顶，能量星向四周不停发射飞弹直至最后爆炸，爆炸时能够将对手击飞。

库巴二世（クッパJr.）



出处《阳光马里奥》

库巴二世是库巴的儿子，他在《阳光马里奥》中曾化装成阴影马里奥去进行各种捣乱破坏活动，在之后的作品中又是库巴的得力助手。在选择角色颜色时，库巴二世会变成曾经在《超级马里奥兄弟 3》和《超级马里奥 3D 大陆》中登场的“库巴七子”，同时角色名称也会改变，这算是该角色的一个重要特色。

基本战术

库巴二世虽然乘坐的是飞行器，但该角色在跳跃能力方面并没有什么过人之处，更没有滞空或多次跳跃能力。另外库巴二世也并没有什么特殊的战斗系统，使得这飞行器看起来有点形同虚设的感觉。不过库巴二世的各种招式都和飞行器有关，好些招式的演出效果颇为搞笑，值得好好欣赏一番。

必杀技“小丑大炮”（**クラウンキャノン**）能够蓄力，使炮弹的射程和威力都增加，在空中使用的话可以更好地牵制对手；下必杀技“发条库巴”（**メカクッパ**）是沿地面行走的飞弹类招式，与小丑大炮搭配使用会有不错的效果。横必杀技“卡丁车冲刺”（**カートダッシュ**）能够高速撞击对手，同时也能用来回归场地，但千万要小心不要冲得太猛以至于飞出场外。上必杀技“自爆跳跃”（**自爆ジャンプ**）在高高跃起后会把飞行器留在原地使其爆炸，且爆炸效果能够将对手击飞，所以这招除了回归场地外，也能用来撤退，另外库巴二世在降落时还能进行空中攻击。

终极技

库巴二世变成阴影马里奥后，在屏幕上画出一个“X”印记，接触到该印记的对手会受到伤害并被击飞。

瓦里奥（ワリオ）



出处《超级马里奥大陆 2 六枚金币》

瓦里奥起初作为马里奥的对手出现，但因为他长相憨态可掬，又天生有一种滑稽耍宝的气质，反而博得了玩家的喜爱，结果他就成为了瓦里奥系列的主角。瓦里奥的强壮和猥琐在本作中都得到了充分的展现，玩家对这名特色鲜明的角色一定会过目不忘。

基本战术

瓦里奥虽然是个力量型角色，但却丝毫没有笨重的感觉，而且玩家如果熟练掌握了骑摩托的技巧，会发现他的机动性其实是相当出色的。瓦里奥的横必杀技“瓦里奥摩托”（**ワリオバイク**）能够召唤出一辆摩托高速撞击敌人，在骑行过程中按前方向可以加速，按后方向可以转向，在骑行途中按跳跃键或必杀键能够从摩托车跳下。另外，瓦里奥在骑摩托时按上方向可以切换成后轮骑行模式，瓦里奥在该状态中不能从摩托车跳下，但再按方向键下能够使前轮砸向地面恢复正常骑行模式，此时有很高的威力和击飞效果。

当瓦里奥跳下摩托后，在摩托车停靠的位置按“前 / 后 + 必杀键”继续骑摩托，或是按攻击键把摩托举起来后向敌人砸去，直至摩托坠毁成碎片。瓦里奥还可以按必杀键将停靠的摩托或是坠毁的碎片吞下，每次能回复 1% 的 HP。瓦里奥可以无限次召唤摩托，但画面上同时只能存在一辆。

另外，下必杀技“瓦里奥之屁”（**ワリオっぺ**）是一个随时间自动充能的招式。当瓦里奥一直没使用此招式时，每经过一定时间后身上就会有闪光提示，表明此招的等级得到提升，大约经过 1 分 50 秒能达到最大等级，此时会有惊人的威力和击飞效果。

终极技

瓦里奥变身成为身穿披风的超人，在 18 秒的持续时间内提升攻击力和速度、免疫对手的所有攻击、且站立攻击可以连续使用。

Game&Watch先生（Mr.ゲーム&ウォッチ）

出处《接球》



Game&Watch 先生是任天堂早期推出的掌机“Game&Watch”中出现的角色形象，由于 Game&Watch 的机能很差，所以 Game&Watch 先生也只能以这种“黑白火柴人”的形象出现。而后 Game&Watch 先生又多次在任天堂的游戏中以经典怀旧角色的身分出现，尤其在大乱斗系列中，他这种复古风格和相对华丽的游戏画面搭配在一起后不但没有让人觉得不协调，反倒有一种别具一格的视觉体验。

基本战术

Game&Watch 先生的所有招式都来自于 Game&Watch 的某个游戏，对于熟悉这台掌机的玩家来说，该角色可谓怀旧意义十足，每一个攻击动作都非常有看点。它的横必杀技“法官”（**ジャッジ**）在攻击时会从头顶冒出一个数字，每个数字都对应一个随机效果。

1：给对手造成 2% 伤害的同时，对自己造成 12% 的伤害。

2：给对手造成 4% 的伤害。

3：给对手造成 6% 的伤害，此次攻击不可防御且能把对手朝着自己的方向击飞。

4：给对手造成 8% 的伤害并将其击飞。

5：进行 3 次雷电攻击，每次伤害 4%。

6：进行 1 次火焰攻击，伤害为 12%。

7：给对手造成 14% 的伤害，并创造一个拾取后回复 4% 生命值的苹果。

8：给对手造成 9% 的伤害并使其被冰冻。

9：给对手造成 32% 的伤害。

Game&Watch 先生的必杀技“大厨”（**シェフ**）能够连续发射出 5 个食材造型的飞弹，且每种飞弹的飞行速度和轨迹都不同，在中距离用这一招能够很好地牵制对手。下必杀技“石油危机”能够吸收对手非实弹类型的飞弹，吸收满 3 发飞弹之后再使用这一招，就能向对手泼出石油，其威力等同于之前吸收的飞弹威力总和。

终极技

Game&Watch 先生变身成为巨大的章鱼，向对手伸出触手攻击，利用左右方向可以控制章鱼的移动。

大金刚（ドンキ-コング）



出处《大金刚》

大金刚起先在宫本茂的处女作《大金刚》中作为马里奥的死对头，但自从被库巴抢了大反派的位置后就开始改邪归正，在“《超级大金刚》系列”中一直都担任主角，并赢得了大量人气。此后大金刚一直都作为任天堂的重要吉祥物之一，不过偶尔在“《马里奥VS大金刚》系列”中扮演一下反派角色。

基本战术

大金刚类似于库巴那样，属于相对比较灵活的力量型角色，非常适合新手玩家上手。不过大金刚并不像库巴那样擅长牵制和迂回，一味猛攻才是这只猩猩的作战风格，当然玩家事先也必须要适应它大开大合的招式性能才行。

大金刚的必杀技“巨人拳击”（ジャイアントパンチ）能够通过蓄力来提升威力和击飞效果，在蓄力途中按左右方向或是防御键可以暂停蓄力动作，之后再按必杀键可以继续蓄力直到玩家满意为止；如果蓄力途中直接按必杀键可以直接攻击。玩家如果能够掌握好巨人拳击的蓄力和攻击节奏，在对战时很容易获得优势。他的横必杀技“金刚头槌”（ドンキ－ヘッドバット）能够把在地面的对手埋进土中，使对手在一段时间内无法行动，此时用蓄力粉碎攻击或巨人拳击进行痛打。

终极技

大金刚召唤出自己专用的邦戈鼓タルコンガ进行演奏，此时画面会出现按键节奏。如果玩家按出最完美的Great，就会使大金刚放出范围和威力都最大的音波攻击，而Good的音波攻击较弱，Miss则是没有攻击效果。

迪迪刚（ディディ-コング）



出处《超级大金刚》

迪迪刚是大金刚的侄子，在《超级大金刚》中初次登场，从此成为该系列的男二号。在许多马里奥的衍生系列作品中，比如《马里奥高尔夫》、《马里奥赛车》、《马里奥聚会》等等，迪迪刚都和大金刚一起出现在这些游戏中。迪迪刚作为一个以猴子为原型的角色，一改大金刚那种滑稽笨重的风格，更侧重突出古灵精怪的一面。

基本战术

迪迪刚是一名偏重机动性的技巧型角色。他的最大特征就是可以攀附在悬崖的墙壁上，而且每次攀附后又可以重新使用二段跳，但要注意攀附状态只能维持一段时间。迪迪刚利用这个攀附能力，不但可以尽可能摆脱坠崖的危险，而且在一些特殊地形的场地中还能从墙壁上发起攻击。

必杀技“花生手枪”（ピーナツ・ポップガン）是飞弹类招式，能够通过蓄力来提升威力，但蓄力过头的话反而会自爆（不受伤害但会出现大破绽），蓄力可以用防御键取消，但之后需要重新开始蓄力。横必杀技“猴子空翻”（モンキ－フリップ）是迪迪刚的主力招式，在空翻过程中如果按攻击键的话就会使出飞踢，根据按键时机的不同飞踢的威力和击飞效果会产生变化；如果不按键的话则会变成防御不能的投技，利用飞踢和投技的交替转换能够打乱对手的防守节奏。下必杀技“香蕉皮”（バナナのかわ）能够使对手跌倒从而出现破绽，即便对手没踩上香蕉皮，迪迪刚也可以把香蕉皮重新捡起来再扔到对手身上或是一个更合适的位置。



终极技

迪迪刚掏出双枪和喷气滚筒飞行器，在一段时间内能够自由快速飞行，在该状态下按攻击键或必杀键还可以快速射击。

林克（リンク）



出处《塞尔达传说》

林克是《塞尔达传说》系列的大英雄，也是任天堂旗下最具勇者风范的角色形象，一身绿色调的装束是其最大特征。由于主机平台以及剧情世界观的区别，林克在不同游戏中的形象和能力设定也有一定的差异，本作中的林克出自于《塞尔达传说 黄昏公主》。

基本战术

林克虽然是一个各方面能力都很均衡的标准型角色，但他也有自己的特色。首先，林克在面对对手站立或蹲下时，能够自动举盾格挡飞弹类招式，这样的话他就不用太担心被对手远距离牵制。其次，林克在使用投技时会掷出铁索，能够把距离自己两三个身位的对手拉过来再施展摔投，这能够打对手一个出其不意。最后，他的空中投技会变成中距离打击技，这对他的空中战能力有很大帮助。

林克的必杀技“勇者之弓”（勇者の弓）、横必杀技“疾风回力镖”（疾风のブ－メラン）、下必杀技“爆弹”都是飞弹类招式，其中勇者之弓还能够进行不可取消的蓄力，从而使射程和威力得到提升；而爆弹则需要先拿在手中，然后再按攻击键并配合不同的方向将它投掷出去。由于林克的通常攻击和粉碎技都是不错的近战招式，而他的三招必杀技又可以进行远程牵制，所以这个角色算是比较全能的。



终极技

林克快速突进到对手面前（在空中使用的话则是原地攻击），将对手困在三角力量中并施展乱舞攻击，最后再将其击飞。



塞尔达（ゼルダ）

出处《塞尔达传说》

塞尔达是“《塞尔达传说》系列”永远的女主角，她身为海拉尔王国的公主，在系列作品中几乎全勤登场。虽然塞尔达和她的王国总是被林克所拯救，但她却并非碧奇公主那样的弱女子，而是一位勇敢坚强的巾帼英雄，与《马里奥银河》系列中的罗塞塔在性格方面更加相似一些。

基本战术

塞尔达是一个注重远距离作战的魔法师，虽然她有一定的近身搏斗能力，但毕竟攻击距离短且判定不强，与对手对拼时并不占便宜。值得一提的是，她的上粉碎技即便在没有蓄力的时候也拥有较高的连击数和威力，只是必须贴身才能全部命中，如果对手出现破绽后玩家一定不要错过用这招反击的机会。

塞尔达的横必杀技“迪因之炎”（ディンの炎）所发射出的火焰只有在爆炸时才有攻击判定，按键时间长短会影响到火焰飞行和爆炸的时间，火焰飞行越远，爆炸范围和威力就越大。下必杀技“幻影攻击”（ファントムアタック）会召唤出幻影骑士向前突刺，幻影骑士能够替塞尔达抵挡对手的攻击，但本身也属于飞弹性质；这招还可以进行不可取消的蓄力，从而使幻影骑士的突刺距离和伤害都大幅度提升。上必杀技“芙洛尔之风”（フロルの风）能够使塞尔达消失并在上方再次现身，可以通过左右方向来控制塞尔达现身的位置，且塞尔达消失和现身时都具有攻击判定，如果玩家掌握好距离的话可以用这招打出威力不俗的二连击。

终极技

塞尔达召唤出光之弓向正前方射出威力巨大的一箭，这一箭能贯穿地形，并将沿途的所有对手都击飞。



希克（シーク）

出处《塞尔达传说 时之笛》

除了《时之笛》和《塞尔达无双》之外，希克并没有在其它的塞尔达系列作品中登场。在《任天堂全明星大乱斗DX》和《任天堂全明星大乱斗X》中，希克一直都是塞尔达使用下必杀技后的变身形态，在本作中她终于作为独立角色可以被玩家使用了。

基本战术

希克虽然和塞尔达是同一人，但两者的战斗方式完全不同，塞尔达擅长魔法但不擅长体术搏击，而希克则像是身手矫健的女忍者。希克的第一段跳跃幅度很高而且拥有攀附墙壁的能力，而且她的移动速度和攻击速度都非常快，是典型的速度型角色，操作起来有十足的爽快感。不过她的缺点是通常攻击和粉碎技的攻击范围比较小，得需要通过快速移动或是具有远程牵制效果的必杀技来弥补。

必杀技“无形针”（仕入针）能够靠蓄力来增加连击数和威力，且蓄力过程中能通过左右方向或防御键暂停，之后再寻找机会再次蓄力或是直接出手攻击。上必杀技“浮身”在原地用炸弹为自己掩护后然后再瞬间移到一个位置，出招时如果按左、下、右这三个方向的话，希克就会在爆炸位置的后方、原地、前方现身；如果不按方向键的话则是在正上方出现，此时可以用来回归场地。下必杀技“跳鱼”是前空翻后用脚刀攻击，命中对手后还会往回反弹跳跃，此时再按攻击键或必杀键的话就会在下落过程中继续使用脚刀。

终极技

与塞尔达的终极技基本类似，都能贯穿地形并将沿途所有对手击飞，比塞尔达的威力大，但出招速度和击飞效果略逊一筹。

加农多洛夫（ガノンドロフ）

出处《塞尔达传说》



加农多洛夫是塞尔达系列的最大反派，往往被简称为“加农”。他曾经是沙漠盗贼团“格鲁多”的首领，自从窃取了力量三角后就成为了海拉尔王国的最大威胁。如果林克是象征着正义和勇气的勇者的话，那加农就是当仁不让的大魔王。本作中加农的形象来自于《塞尔达传说 黄昏公主》。

基本战术

加农一向被誉为大乱斗系列中最难用的角色，这是因为他的行动能力极其缓慢，无论是跳跃还是奔跑速度，都和其他角色似乎完全不在同一个节奏上；另外他的攻击范围也算不上优秀，没有什么可以用来远程牵制的资本。不过加农的攻击力却是尤为出色，他的大部分招式的威力都有常人的两倍之多，玩家需要考虑的就是怎么把这些力大势沉的招式准确地打在对手身上。



加农的必杀技“魔人拳”出招速度极慢但威力也是极其惊人，不过这招在整个过程中都有刚体效果，掌握好时机的话会是一个优秀的防守反击技能。另外魔人拳在出招瞬间如果输入反方向的话，加农会一边转身一边打出魔人拳，此时会有更强大的威力和击飞效果。下必杀技“烈鬼脚”在地面使用的话是向正前方飞踢，在空中使用的话则是向下方偏前一点的位置进行急降飞踢，同时威力和击飞效果有所提升。横必杀技“炎狱握”虽然威力不算高，但却能强制使对手倒地，此时加农可以用横攻击或下攻击追打从而构成连续技，或是用魔人拳来压制对手起身。

终极技

加农化身为巨大的魔兽，先在面前进行叩地攻击（能够把对手埋在土中），然后再进行无视地形障碍的全屏突进攻击，威力大约是一般角色终极技的两倍左右。

卡通林克（トゥーンリンク）



出处 《塞尔达传说 风之杖》

卡通林克又被称作“猫眼林克”，自从在《风之杖》中首次亮相后，又在一系列掌机平台的原创作品中登场，基本上已经算是“掌机塞尔达”的标志形象。另外，卡通林克还在《马里奥与路易RPG》中有客串登场。

基本战术

卡通林克和林克的招式在攻击动作方面大致相同，不过人物和招式性能有一定差异。卡通林克保留了“自动格挡飞弹”、“铁索远距离投技”和“空中投技变打击技”这三大特征，另外因为体型变小的关系，在机动性方面有所提升，但攻击力和击飞能力略有下降。但就战术打法而言，猫眼林克和林克是大致相同的。

卡通林克的必杀技“勇者之弓”（勇者の弓）比林克的射程更远，但威力和飞行速度要稍弱一些。横必杀技“回力镖”（ブ－メラン）不具有风属性效果，不过射程和飞行速度更优秀，在远程牵制时更加好用。上必杀技“回旋斩”（回转斩り）与林克的同招式是一样的攻击动作，但能够将对手卷入造成多段攻击，伤害也会更上一层楼；在空中使用回旋斩时会飞得更高，回归场地能力比林克更出色。

终极技

与林克的终极技的攻击方式完全相同，威力和击飞效果也是完全一样的。惟一区别在于卡通林克会在原地刺出剑气而不是向前突进，在地面时的攻击距离大概只有林克的一半左右，但在空中时会有更远的射程。

萨姆斯（サムス）



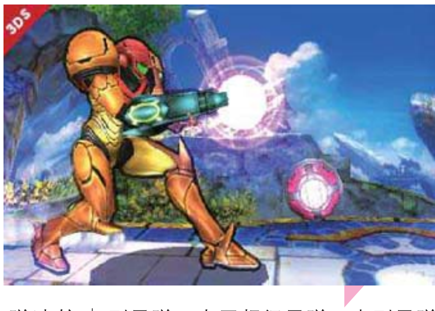
出处 《银河战士》

萨姆斯是“《银河战士》系列”的主角，也是宇宙中最强的赏金猎人，宇宙海盗正是她的死敌。她自幼被宇宙海盗杀害了双亲，但鸟人族将她抚养长大并教会了她各种战斗技巧，而且她的这一身能量盔甲和特制的武器来自于鸟人族的高科技，能够通过对古代遗迹的解析来进一步强化装备的强度。值得一提的是，萨姆斯在《超级马里奥RPG》中曾经作为彩蛋客串登场过。

基本战术

萨姆斯是偏重远距离作战的射手型角色，不过她近身作战能力并不算弱，靠着出招速度较快的通常攻击还是有一战之力的。萨姆斯的跳跃幅度很高，利用这一点不但有助于远距离牵制，而且在回归场地和处理复杂地形时也会更加得心应手。另外萨姆斯和林克一样拥有比较远的投技距离，在空中使用的话会变成中距离打击技。

萨姆斯的必杀技“蓄力射击”（チャ－ジショット）就像是马里奥的水泵和大金刚的巨人拳击那样，蓄力过程能够随时取消并继续，蓄力完成后萨姆斯的光束枪会有一个特效提示，此时发射出的飞弹能够造成相当高的伤害。横必杀技“导弹”（ミサイル）分为两种模式，如果方向键和必杀键同时按的话，萨姆斯会发射出威力较高弹速较快但只能直线飞行的超级导弹；如果按住方向键之后再按必杀键，发射出的则是威力低弹速慢但具有追踪性能以及可连发效果的小型导弹。由于超级导弹、小型导弹以及蓄力射击可以交替使用，这样的话萨姆斯会打出一个相对密集的火力网，对手想要躲开全部飞弹还是有一定难度的。



终极技

萨姆斯从光束枪中发射出威力巨大的大型激光并持续进行射击，在射击过程中可以靠方向键来缓慢改变激光的发射角度。

零装萨姆斯（ゼロスーツサムス）



出处 《银河战士》

由于大部分玩家都希望能见到萨姆斯被能量盔甲所遮挡的美貌，所以零装萨姆斯正好也就满足了玩家的愿望，这个类似于彩蛋性质的角色形象其实不符合《银河战士》系列的剧情，毕竟萨姆斯不可能在没有能量盔甲的状态下进行战斗。之所以该形象被称为“零装”（Zero Suit），是因为在初代《银河战士》中玩家能够输入密码来使用无盔甲的萨姆斯，且这个形象在初代复刻作品《银河战士 零点任务》中被最终定型。

基本战术

零装萨姆斯虽然和萨姆斯是同一人，但这两个角色的作战风格截然不同。零装萨姆斯的跳跃高度更胜萨姆斯一筹，且机动能力相当优秀，有几分“女忍者”希克的感觉，总体来说更适合近距离作战而非远程射击。她的通常攻击和粉碎技也拥有相当优异的性能，其中空中下攻击能够快速降落在地面且攻击判定优秀，这一招玩家要多多利用。另外她的远距离投技和空中投技变打击技的能力和萨姆斯也是完全一样的。

横必杀技“离子鞭打”（プラズマウイップ）与投技的攻击动作有些类似，两者搭配使用的话有一定的迷惑效果。必杀技“麻痹射击”（パラライザ－）只能进行不可中断的蓄力且射程和威力比较弱，但击中对手后会使其麻痹，使玩家能够进一步进行追击。下必杀技“空翻跳跃”（フリップジャンプ）有些类似于希克的浮鱼那招的空翻方式，如果直接命中对手的话会将其埋在土中，如果在空翻过程中按攻击键或必杀键的话能够施展飞踢。

终极技

零装萨姆斯在一段时间内从屏幕中消失，乘坐宇宙飞船对屏幕中的准星位置发射出激光炮。在此期间玩家通过方向键来控制准星，使用攻击键或必杀键进行射击。

皮特（ピット）



出处 《光之神话 帕尔蒂娜之镜》

皮特是女神帕尔蒂娜手下“天使军团”中的最强成员，在《光之神话》中他为了自己心目中的女神而踏上了打倒冥界女王美杜莎的征程。到了《新·光之神话》中，由于剧情世界观的饱满，皮特也不再是单纯的战斗机器，而是一位有血有肉的热血青年，当他打败了真正的幕后黑手冥王哈迪斯之后，才为世界带来了真正的和平。

基本战术

皮特是一名能力比较全面的均衡型角色，他虽然没有什么明显的特长，但也没什么实质上的缺点，更没有什么复杂的战斗系统，所以很适合新手玩家用来学习掌握这个游戏的玩法。另外他拥有类似于卡比系角色的多次跳跃能力，在二段跳之后还可以再跳跃两次，但这两次跳跃的幅度都很小。

必杀技“帕尔蒂娜之箭”（**パルテナアロ－**）拥有非常远的射程，且能够通过蓄力来提升威力和弹速，但蓄力过程不可被取消；箭矢射出后还可以用方向键来改变它的飞行轨迹，玩家用这招可以很好地进行远距离牵制。横必杀技“豪腕上勾拳”（豪腕**ダッシュアッパ－**）是个爽快的突进技能，虽然威力不高但击飞效果却相当不错，且突进时还能无视对手的飞弹类招式。下必杀技“卫星守护者”（卫星**ガ－ディアンズ**）和上必杀技“飞翔的奇迹”都不具有攻击判定，但前者能够反弹对手的飞弹，后者具有强大的场地回归能力。

终极技

皮特召唤出三种神器装备在身上，并持续向对手射出弹幕一般的箭矢。皮特在射击期间不能移动，但玩家可以通过方向键来调整箭矢的射击方向和飞行轨迹。

帕尔蒂娜（パルテナ）



出处 《光之神话 帕尔蒂娜之镜》

帕尔蒂娜是希腊神话中的女神雅典娜为原型、以碧奇和塞尔达这两位公主为模板所设计出的角色，在《光之神话》中她还算是个花瓶，到了《新·光之神话》后才把自己身为女神的矜持和少女的烂漫完全展现出来。两部原作的故事都源自于帕尔蒂娜和美杜莎之间的恩怨，帕尔蒂娜把美杜莎变成了丑陋的怪物，而美杜莎则要为害世人，而玩家只能选择皮特站在帕尔蒂娜这一方。

基本战术

在不考虑自定义必杀技的前提下，帕尔蒂娜算是比较弱的角色。因为她只有一招能用于进攻的必杀技，通常攻击和粉碎技的性能也很一般，机动能力也算是中等略偏下的水平。这样的话帕尔蒂娜基本没什么主动进攻能力，只能采用比较被动的防守反击策略，不过在清版模式中她的防守自保能力倒是可以派上很大的用场。

必杀技“自动瞄准”（**オ－ト**照准）能够自动锁定帕尔蒂娜周围的一个对手，再连续发射出光弹攻击，就威力和牵制效果而言还是能够令人满意的，但这招没有任何击飞效果，使得帕尔蒂娜还得设法接近对手补上最后一击。横必杀技“反射板”能够反弹对手的飞弹，和其它反弹飞弹的招式相比，这一招的出招速度比较快且反弹效果会持续一段时间。下必杀技“反射板·反击”（反射板·**カウンタ－**）是当身类招式，连飞弹类招式也一样能格挡，但缺点在于当身成功后也没有像样的击飞效果。

终极技

帕尔蒂娜召唤出黑洞将对手卷入其中，再发射出巨型光束痛击对手。需要注意的是如果黑洞未能将对手卷入，那么接下来的巨型光束射击就有可能被对手躲开。

马尔斯（マルス）



出处 《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》

马尔斯是《火焰之纹章》系列中的第一位传奇英雄，他作为阿尔提亚王国的王子，在14岁时就经历了父王被杀以及王国覆灭的灾难。但他在忠心老臣以及年轻部下的帮助下，继承了上古英雄王的意志，逐步完成了复兴王国和战胜黑暗的伟大使命。在英雄豪杰辈出的《火焰之纹章》系列中，马尔斯可以算是资格最老的那一位。

基本战术

马尔斯和林克、铁面骑士一样都是剑术高手，但他更侧重华丽的剑术招式，而并不以多变的武器或是高速的机动性来克敌制胜。他的大部分通常攻击和横粉碎技拥有较为不错的攻击距离，虽然比迪迪迪大王这种角色还差一些，但对于马尔斯这种体型的角色来说已经算是很不错了。

横必杀技“非凡连击”（**マ－ベラスコンビネ－ション**）是马尔斯最具代表性的招式，在第一段攻击之后可以继续按必杀键进行派生攻击，一共可打出4段攻击；在派生攻击时玩家可以用方向键来改变派生攻击的类型，第二段攻击分为上段和下段两种，而第三段和第四段攻击则分为上中下三段，这样的话整套攻击就有1×2×3×3=18种之多，且玩家可以通过延迟按键的方式来打时间差攻击。因为每个角色的体型都有所不同，所以马尔斯这套非凡连击的选择也要因人而异，这一点还希望玩家能在实战中多多去品味。



终极技

马尔斯快速突进到对手面前，对其发动必杀一击，同时屏幕中会显示出《火焰之纹章》系列中体力槽被扣光的演出效果。这招的威力相当高，能与加农多洛夫的终极技持平。

艾克（アイク）

出处 《火焰之纹章 苍炎的轨迹》



艾克是《火焰之纹章 苍炎的轨迹》这款15周年纪念作品中的主角，这可能也是他之所以能从众多火纹主角中脱颖而出，并入选这款大乱斗游戏的重要原因。艾克是来自克里米亚王国的佣兵，他在偶然的机遇下遇到了王国的公主，踏上了抵御他国侵略者并光复王国的征程。

基本战术

艾克虽然也是《火焰之纹章》的主角之一，但在本作中他却是一位力量型角色，拥有着与传统主角身分不太相符的“兄贵风范”。艾克虽然拥有不俗的攻击力，但机动性并不算差，完全能够跟得上不同风格对手的战斗节奏，并用稳扎稳打的方式去应对。横粉碎技的基础伤害很高且攻击范围也不算小，蓄力后的威力更是惊人，值得多多利用。艾克的最大缺点就是回归场地能力较弱，所以要尽量避免在场地边缘作战。

必杀技“喷火”的攻击范围很小，但蓄力完成后的威力甚至比一些角色的终极技还要高，如何把这个笨重的招式打在对手身上是每位艾克使用者都要考虑的问题，目前来看利用二段跳或高低地形差在对手头顶上蓄力，会是个比较行之有效的办法。横必杀技“居合斩”（居合い斩り）是突进技且同样需要蓄力，蓄力完成后有音效提示，同时突进距离和威力有显著提升。上必杀技“天空”会首先将大剑向上抛出并将对手击飞，而后再高高跃起取回大剑并向下劈斩，全部命中的话伤害会比较高。

终极技

艾克挥舞大剑向上方挑斩，如果命中对手的话会在空中进行乱舞挥斩，给对手造成巨大伤害并将其击飞。

路夫雷（ルフレ）

出处 《火焰之纹章 觉醒》



路夫雷是《火焰之纹章 觉醒》中玩家的自作成角色，在玩家没有为该角色改名的时候才会使用这个名字。该角色的默认性别为男，玩家可以在角色颜色选择界面中将其改为女性形象。路夫雷虽然不是头号主角，但毕竟因为他的身分和职业都比较特殊，所以顶替掉了男主角库洛姆也是情理之中。

基本战术

路夫雷与原作一样是一位魔武双修的全能型角色，但他的最大特点却是把《火焰之纹章》中的“耐久度系统”带入了本作。路夫雷的粉碎技和必杀技都有非常优秀的性能，但每个招式都有一定的使用次数，次数全部用完的话就必须等待很长一段时间才能恢复，但没用光次数的话并不会自动随时间自动补充。无论横、上、下的哪种类型粉碎技，总共只能使用8次，超过次数以后虽然仍可以使用粉碎技，但在攻击时会把“雷电之剑”换成“青铜之剑”，威力会大大减弱；路夫雷四种必杀技的使用次数是相互独立的，不过恢复时间要比粉碎技长得多。

必杀技“雷电”能够进行可暂停的蓄力，根据蓄力时间这招会变成“雷电”（サンダー）、“大雷电”（エルサンダー）、“亿万雷电”（ギガサンダー）和“钍射线”（トロン）这四种不同等级和性能的飞弹类招式，等级最低的雷电可以使用20次，而等级最高的钍射线会消耗7倍于雷电的次数也就是只能使用3次，其它等级的飞弹类招式也同理。下必杀技“黑暗侵蚀”（リザイア）能够使用4次，攻击距离比较短但却有吸血效果。横必杀技“亿万火焰”（ギガファイアー）和上必杀技“风刃”分别能够使用6次和8次，尤其是风刃一旦用光次数后就不能用于回归场地，这一点一定要注意。

终极技

路夫雷召唤出库洛姆高速突进，击中对手后会在半空中进行双人乱舞攻击，最后将对手击飞。

卡比（カ-ビィ）

出处 《星之卡比》



卡比是“《星之卡比》系列”的主角，从系列第二作《星之卡比 梦之泉物语》中获得了拷贝变身能力，而且该能力在《大乱斗》系列中也得到了保留。卡比在设计出来时被樱井政博命名为噗噗噗（プププ），后来这个名字用在了卡比的家乡——噗噗噗大陆（プププランド）身上。卡比由于能吞下眼前一切事物，所以是噗噗噗大陆上公认的最强生物。

基本战术

卡比的拷贝变身能力在本作中也得到了完美的呈现。必杀技“吸入”（すいこみ）能够将对手吞进肚子里，此时再按必杀键或是下方向就会将对手吐出并获得该对手的能力。之后卡比会用这名对手的必杀技代替它原有的吸入，但其它必杀技并不受影响，卡比在该状态下使用挑拨就会恢复原状。另外卡比在空中能够漂浮5次，但每次浮空的高度都会越来越低，玩家在使用卡比时不要过分依赖这个能力。

虽然卡比的个头很小，但它的破坏力可绝对小看不得。横必杀技“鬼炎大锤”（鬼ごろし火炎ハンマー）能通过蓄力大幅度提升威力，卡比在蓄力过程中可以左右移动和跳跃，但蓄力动作不能够被暂停或取消，跳在高处提前蓄力再攻击会是个不错的进攻手段。下必杀技“石块变身”（ストーン）会使卡比变成诸如石块之类的坚硬物质，卡比在这个状态下不能行动，但能够吸收对手的打击技且不受任何伤害，但对手可以用投技来对付它，卡比在石块状态中若吸收足够伤害、经过一段时间或按下必杀键即可恢复原状。



终极技

卡比挥舞起巨大的终极之剑，击中对手后反复进行乱舞攻击，最后再全力一斩将对手击飞。

迪迪迪大王（デデデ大王）



出处 《星之卡比》

迪迪迪大王是卡比的劲敌，在多部《星之卡比》的作品中他都担任最终BOSS的角色，迪迪迪这个名字也是为了和卡比的原名“噗噗噗”进行照应。不过迪迪迪大王并非纯粹的恶人，他与卡比之间也是亦敌亦友的关系，当真正的邪恶力量威胁到噗噗噗大陆时，就会挥舞着大锤与卡比并肩作战。

基本战术

迪迪迪大王是一个典型的力量型角色，他的攻击力比较强且攻击范围比较远，很容易把敌人击飞。不过他因为移动速度和出招速度都相对较慢，所以在贴身战斗时会非常吃亏，尽量还是与对手保持一定距离后再牵制性攻击。与其他卡比系角色一样，迪迪迪大王在跳跃后还可以再浮空4次，但每次浮空的高度有限且会越来越低，所以这对他的空中作战和回归场地并没有太大的帮助。

他的横必杀技“投掷刺球”（**ゴルド－投げ**）具有优秀的远程牵制能力，在出招时再按上下方向，还可以使刺球多出两种轨迹变化，这一点要多加利用。上必杀技“超级迪迪迪跳跃”（**ス－パ－デデデジャンプ**）能高高跃起并在降落时有很强的攻击判定，但因为在降落时不能够调整方向所以有坠崖的危险，这时候玩家可以再按上方向来取消这次降落攻击，改为缓慢着陆。前粉碎技“百万吨大锤”（**メガトンハンマ－**）即便在没有蓄力时也有极高的威力，但出招比较慢，更适合预判对手的行动后打出时间差攻击，如果玩家熟练的话还可以用蓄力来调整这个时间差并进一步增大威力。

终极技

迪迪迪大王先将对手吸近自己面前，再连续挥舞大锤攻击，最后从大锤中发射出炸弹将对手击飞。需要注意的是，因为距离和对手体型的差异，最后的炸弹可能会无法命中。

铁面骑士（メタナイト）



出处 《星之卡比 梦之泉物语》

铁面骑士是迪迪迪大王手下的第一悍将，他不但是“铁面骑士团”这支军队的首领，同时自己还是一位剑术大师。铁面骑士虽然经常以卡比敌人的身分出场，但他也不是坏人，即便在和卡比对决时也是尽显骑士精神，他的真身其实是一只类似于卡比的蓝色生物。

基本战术

铁面骑士虽然身材矮小，但因为持剑的关系，攻击距离并不算特别短，再加上他的机动性确实可圈可点，在主动进攻时还是比较有利的。他在跳跃后能够再向上飞行5次，飞行的高度要比卡比和迪迪迪大王在漂浮时要稍高一些，所以空战能力比这两名角色也要强得多。总的来说，铁面骑士在猛攻时要多发挥出自己的机动性和跳跃优势，这样能起到事半功倍的效果。

下必杀技“次元披风”（**ディメンジョンマント**）是铁面骑士的灵魂技能，配合方向键可以使他在原地或是八个方向进行消失后再现身的瞬间移动，瞬移过程中处于无敌状态，可以用来躲避攻击、接近对手或与对手拉开距离。如果玩家在铁面骑士消失后和现身之前的那段时间内按下攻击键或必杀键，还能使他在现身时挥剑攻击，更容易打对手一个出其不意。他的其它三招必杀技也都是酣畅淋漓的剑术招式，其中必杀技“马赫飓风”（**マッハトルネイド**）可以通过快速连按必杀键来增加连击数和威力，不过玩家得注意下自己3DS的按键损耗。

终极技

铁面骑士用披风将对手卷起，屏幕变黑后再挥剑纵斩一击，给对手造成很高的伤害并将其击飞。

小马克（リトル・マック）



出处 《拳无虚发》

小马克是《拳无虚发》系列”的主角。该系列在国内虽然不算知名，但系列首作早在1984年就已经在街机平台问世，之后又陆续在街机、FC、SFC和Wii平台推出过新作，也算是任天堂早期的代表作之一。《瓦里奥制造》曾收录过该作品的桥段，大金刚也曾作为隐藏BOSS客串登场。

基本战术

小马克是一个集速度和力量于一身的强力角色，他的行走和奔跑速度极快，且通常攻击又快又狠，在攻击方面该角色真是一等一的人选。小马克还拥有一个“KO槽”，当他给对手造成伤害或是受到对手的伤害时就会增加，蓄满以后他的必杀技会演变为“KO上勾拳”（KO**アッパ－カット**），具有不逊于一般终极技的威力和击飞效果。不过小马克的跳跃能力很一般，且空中攻击的范围比较小，如果在需要比拼空中战能力的复杂地形中，他就会落入全面被动。



小马克在KO槽未蓄满时的必杀技是“气合直冲拳”（气合**ストレ－ト**），此招能通过蓄力来提升威力、击飞效果和突进距离，但因为蓄力动作不能被中断所以灵活性欠佳。横必杀技“震荡勾拳”（**ジョルトブロ－**）是非常好用的突进技能，在起跳瞬间还有少许无敌时间，可以用来逃跑或是躲开对手的飞弹。上必杀技“天升拳”（**ライジングアッパ－カット**）的性能相比之下就没什么出彩之处，基本上只会用来回归场地。

终极技

小马克变成肌肉发达的壮汉，在一定时间内大幅度提升自身攻击力和招式的击飞效果。

福克斯（フォックス）



出处 《星际火狐》

福克斯是“《星际火狐》系列”的头号主角，与马里奥和林克一样都是由宫本茂设计出来的人物形象，它的狐头人身造型据说是宫本茂从千本鸟居中的稻荷神塑像中得到的灵感。《星际火狐》系列远不如《超级马里奥》和《塞尔达传说》这两个系列那么有名，所包含的游戏数量也不多，但它的初代作品却是任天堂在 3D 游戏领域的大胆尝试，拥有重要的里程碑意义。

基本战术

福克斯是一个非常好用的速度型角色，他的机动能力比较优秀，而且远近距离都是他的优势区域。在接近对手时他要多利用性能优异的空中攻击，像是空中前攻击和空中下攻击如果能全部命中的话就能造成不小的伤害，另外如果出现能用粉碎技击中对手的机会时也绝对不要错过。而在远距离时，福克斯要利用必杀技“光束枪”（**ブラスター**）进行疯狂射击，这招虽然单发威力低但射速很快，能够在短时间内造成大量伤害，只不过在连续攻击后需要等待一段时间来补充弹药。

福克斯的其它必杀技在进攻方面倒是没有什么建树。横必杀技“福克斯幻影”（**フォックスイリュージョン**）的威力几乎可以忽略不计，但用来接近／逃离对手以及回归场地时都非常有效。上必杀技“火狐”（**ファイアフォックス**）在出招时配合对应滑杆，能够使福克斯朝着 8 个方向快速突进，但威力依然不怎么样。下必杀技“反射墙”（**リフレクター**）能够反弹对手的飞弹，并且在空中能够反复使用，算是个不错的防守招式。

终极技

福克斯乘坐在巨大的坦克中，坦克车身有攻击判定。在持续时间内可以用左右滑杆控制坦克的移动，按攻击键或必杀键的话还会进行主炮射击，按跳跃键则能够使坦克在空中漂浮。

法尔克（ファルコ）



出处 《星际火狐》

法尔克是“《星际火狐》系列”的二号男主角，同时也是福克斯的最佳搭档。由于福克斯狐头人的形象已经被确定，所以法尔克也就延续这个传统被设计为鸟头人。而《星际火狐》中的其它角色也统统是兽头人身，据宫本茂本人说这是为了把日本童话和科幻世界观融合在一起。《星际火狐》系列将于 2015 年在 Wii U 平台迎来最新作，届时玩家将看到福克斯和法尔克的飒爽英姿。

基本战术

法尔克和福克斯虽然在某些招式方面有相似之处，但两者的作战风格还是截然不同。法尔克的速度比福克斯慢了不少，远程射击能力也有一定程度的削弱，但这换来的是攻击力的整体提升，到底是好是坏还是取决于玩家自己的操作习惯。

法尔克的必杀技“光束枪”（**ブラスター**）不能像福克斯那样快速连射，同时威力也没有任何改观，惟一好处就是不需要花费时间补充弹药，可以不断在远距离牵制了。横必杀技“法尔克幻象”（**ファルコビジョン**）和上必杀技“火鸟”（**ファイアバード**）的性能与福克斯的相同，但威力有所提升，在攻击时可以派上用场。下必杀技“反射盾”（**リフレクター**）会向前投掷一段距离，这样的话在反弹对手的飞弹时就更好用一些，同时还有一定的攻击能力。

终极技

法尔克乘坐在巨大的坦克内向对手发起攻击，此招的效果与福克斯的终极技几乎完全相同。

皮卡丘（ピカチュウ）

出处 《口袋妖怪 红·绿》



皮卡丘是整个《口袋妖怪》系列中人气最高的精灵，虽然它在游戏中地位远没有达到鹤立鸡群的程度，实力强度更是处于下游水平，但在各类动画作品中它都是当仁不让的主角明星，而且就这么一直红了十几年，与皮卡丘相关的周边产品更是不计其数。在任天堂旗下所有的角色形象中，皮卡丘的地位应该仅次于马里奥。

基本战术

在不考虑自定义必杀技的前提下，皮卡丘属于实力偏弱的角色。因为皮卡丘的攻击力很弱，通常攻击和粉碎技在近身搏斗时没什么优势，而必杀技也很难进行远程牵制，再加上它的移动速度和跳跃能力也没有什么过人之处，总而言之就是一个拿来卖萌的角色。不过玩家倒是可以给皮卡丘配一些更实用的自定义必杀技，只是这个暂时不在本文的探讨范围内。

必杀技“电击”（**でんげき**）能发射出沿着场地或墙壁进行移动的飞弹，在地形复杂的场地中能稍稍派上点用场，但威力太低是硬伤。横必杀技“火箭头槌”（**ロケットずつき**）算是路易的横必杀技“路易火箭”的弱化版，能够在空中提前进行蓄力，只是要小心别冲的太猛直接飞出场外。下必杀技“闪电”（**かみなり**）能够召唤一道从头顶落下的闪电，在后跳过程中使用的话能够让闪电直接打在地面上，这样可以起到掩护皮卡丘撤退的效果，但也仅此而已了。

终极技

皮卡丘变身为一个巨大的雷电光球，期间能够自由快速飞行，且每隔一段时间就会在自身周围放电。

喷火龙（リザードン）

出处 《口袋妖怪 红·绿》



喷火龙是《口袋妖怪 红·绿》的三个可选主角精灵之一，一直以来都有相当不错的人气，近期在《口袋妖怪 X·Y》的推动下它又达到了一个新的巅峰。从某种意义上来说，喷火龙也算是《口袋妖怪》系列的重要招牌角色之一。这款大乱斗游戏还与时俱进收录了喷火龙的 MEGA 进化形态，这对于喜欢这只精灵的玩家来说算是个值得惊喜的好消息。

基本战术

喷火龙虽然生有一对翅膀且在原作中算是速度比较快的精灵，但在本作中却给人一种"笨重"的感觉，这是因为它的移动速度偏慢且跳跃高度很有限，即便它能在二段跳后再跳一次，也是完全没有和对手打空战的资本。另外喷火龙也缺少强有力的进攻招式，总体来说属于比较难用的角色。

喷火龙的必杀技"火焰放射"（かえんほうしゃ）如果按住必杀键不放的话可以一直持续喷吐火焰，直到火焰的范围减弱为止，虽然这招的威力很不怎样，但却可以阻止对方进一步前进，在对手试图爬回场地时能够派上一定的用场。横必杀技"烈焰驱动"的威力虽然尚可，但使用这招的时候自己也会掉血（击中对手的话还会使自己倒地），而且一旦打空的话很容易直接飞出场地导致坠崖。

终极技

喷火龙进化成 MEGA 喷火龙 X，在 15 秒时间内提升移动速度且能够自由飞行，期间玩家按攻击键的话它会朝着对应方向使用"飞空"（そらをとぶ）进行冲撞攻击，按必杀键的话它则会向前方使用"大字火"（だいもんじ）。

卢卡里奥（ルカリオ）

出处 《口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队·赤之救助队》



卢卡里奥是《口袋妖怪》的第四世代中的精灵，和皮卡丘、喷火龙、胖丁这些第一世代的先驱相比可以算是后辈中的后辈了。与其它高人气精灵不同的是，卢卡里奥得到了如同"亲儿子"一般的特殊待遇，早在第四世代的首款作品《口袋妖怪 珍珠·钻石》发售近一年之前，卢卡里奥就已经在《口袋妖怪不可思议迷宫》和剧场版《梦幻与波导的勇者》中先行登场，和各位玩家混了个脸熟。被官方如此推崇的精灵想不走红也是很难的。

基本战术

"波导能量"是卢卡里奥在本作中的特色所在。当卢卡里奥受到伤害时就会积蓄波导能量，它手上的蓝焰效果会增强，此时它的攻击力将得到提升，同时部分必杀技的性能也有所增强。虽然波导能量能够大幅度增强卢卡里奥的战斗力，但因为它在此时也处于负伤状态，很容易被对手击飞，玩家在发起进攻时一定得多加小心才行。

卢卡里奥的必杀技"波导弹"（はどうだん）能够像马里奥和萨姆斯的必杀技那样可以随时蓄力和暂停，而波导能量能够使气弹的体积变大，从而更容易命中对手。横必杀技"掌波"（はっけい）能够向正前方放出气劲攻击，波导能量能够使气劲攻击的范围变远。上必杀技"神速"（しんそく）在出招时会有个准备动作，在这段时间内按下任意滑杆能够使卢卡里奥朝着对应方向快速移动，且移动结束时会有攻击判定。波导能量能够提升神速的移动距离，但这在大部分情况下都不是什么好事，因为向上移动的话需要很长的时间才能落地，此时只能任人宰割；向横方向移动的话会有很大几率直接飞出场外导致坠崖。

终极技

卢卡里奥进化成 MEGA 卢卡里奥，在 15 秒内无论所受伤害多少，都会获得最大的波导能量。需要注意的是无论进化后还是解除进化后，波导弹的蓄力效果都会被清空，得重新蓄力才行。

胖丁（プリン）

出处 《口袋妖怪 红·绿》



胖丁作为与皮卡丘同样走可爱路线的精灵，无论在游戏还是动画中都远不如皮卡丘那么有名，甚至有些玩过《口袋妖怪》但却没有深入摸索的玩家都不一定会记得它。但胖丁在大乱斗系列中却是出尽风头，它不但在各个游戏中全勤出席，而且总是以隐藏角色的身分出现。很多玩家猜测樱井政博之所以对胖丁如此青睐有加，恐怕是因为它和卡比实在是太像了。

基本战术

胖丁虽然被定位成"吉祥物"一类的角色，但它的实力还算可圈可点，如果玩家习惯了它的独特作战风格后会发现它还是挺厉害的。胖丁的步行和奔跑速度比较慢，且通常攻击和粉碎技的攻击范围都比较短，在地面战中会比较吃亏；但它的跳跃能力比较优秀，尤其是它跳在空中后有较快的移动速度，再配合那个跳跃后再漂浮 5 次的能力以及横必杀技"拍打"（はたく），完全可以做到像飞机一样在空中自由穿梭。这样的话，胖丁的实际机动能力还是相当不错的，玩家要多利用这个优势打空中战，而且在被打出场外后也完全不用担心。

横必杀技"拍打"虽然在进攻方面的表现一般，但它在空中出招时可以停留在空中并且能够多次使用，所以它的最主要用途还是用来空中移动。必杀技"滚动"（ころがる）也是同理，在地面使用的话几乎是废招一个，但却是一个从高空安全着陆的良好手段。上必杀技"唱歌"（うたう）能够将对手催眠，对手受伤越重被催眠的时间就越长，但因为这招攻击范围小且破绽较大，不建议过多使用。而下必杀技"睡眠"（ねむる）则近似于一个挑拨性质的招式，使用后会使胖丁在 4 秒内处于任人宰割的睡眠状态，虽然它在出招时的极短瞬间内有攻击判定，但冒着巨大风险用这招攻击的意义实在不大。

终极技

胖丁使自己的体型不断变大，直至达到半个画面的大小后会将自身周围的敌人震飞，但威力比较小。

上忍蛙（ゲッコウガ）

出处 《口袋妖怪 X·Y》



上忍蛙是《口袋妖怪》系列最新的第六世代中的主角精灵之一，由于它的人气远高于草系的重铠鼠和火系的魔法狐，所以才有幸入选了这款大乱斗游戏。上忍蛙在原作中的大部分代表性特征都得到了再现，使玩家对这只身手矫健的青蛙忍者留下了很深刻的印象，但稍稍有些遗憾的是，上忍蛙那著名的"变幻自在"特性却没能保留下来。

基本战术

上忍蛙拥有一流的机动能力，但它的攻击力甚至比一般的速度型角色还要弱一些，所以玩家在使用它的时候要通过密不透风的

进攻来创造机会才行。因为上忍蛙的必杀技都比较适合用来拦截对手的招式，如果能把对手的攻击节奏也带得快起来的话，在对攻时就会非常有利了。

必杀技“水流手里剑”（みずしゅりけん）在出招时按住必杀键不放可以蓄力，而且蓄力所需时间比较短，可以多用来打时间差攻击或进行拦截。横必杀技“影袭”（かげうち）能够先避开对手的招式然后再进行突袭，在出招时按住必杀键不放的话，还可以让上忍蛙先放出向前不断移动的影子，而后再从影子所在的位置现身攻击。上必杀技“高压水泵”（ハイドロポンプ）虽然没有原作中的高威力，但在这里也是个不错的瞬移技能，在出招瞬间按任意滑杆的话就能使上忍蛙朝着指定方向快速移动，就像卢卡里奥的神速那样。

终极技

上忍蛙先使用“叠返”（たたみがえし）将对手击飞，而后在空中施展乱舞攻击，最后将其击飞。

猎鸭犬（ダックハント）



出处 《打鸭子》

猎鸭犬就是FC时代著名光枪射击游戏《打鸭子》中的那只猎犬，如果玩家没有成功射中鸭子而使其逃走的话，猎鸭犬就会从草丛中冒出来并嘲笑玩家，相信玩过这款游戏的玩家对这一幕的印象还是挺深刻的。值得一提的是，这名角色把FC当年的三大光枪射击游戏——《打鸭子》、《荒野枪手》和《警技射击》中的经典元素融为一体，给人带来浓厚的怀旧感。

基本战术

猎鸭犬虽然看起来像是由鸭子和猎犬这两个角色所构成，但它并不像罗塞塔和奇可、皮克敏和奥利玛那样以“双人战”作为特征。该角色的独特之处在于“光枪射击”，这不但能让玩法变得有趣，同时也能勾起很多老玩家的怀旧情结。猎鸭犬的必杀技“技巧射击”（トリッククショット）会首先召唤出一个炸药罐，之后猎鸭犬可以用其它招式来击飞炸药罐，或是再按下必杀键在屏幕上进行光枪射击，从而使炸药罐不断移动，直到它接触在对手身上爆炸为止，不过光枪射击本身并不具有攻击判定。

横必杀技“飞盘射击”（クレー射击）则是会先丢出一个飞盘，飞盘本身具有攻击判定，且此时再按下必杀键的话会在屏幕上追踪飞盘的轨迹进行光枪三连射，如果射中对手的话也会对其造成伤害。下必杀技“荒野枪手”（ワイルドガンマン）会随机召唤出《荒野枪手》原作中的某一个角色拔抢射击，但这一招就不能再在屏幕上追加光枪射击了。

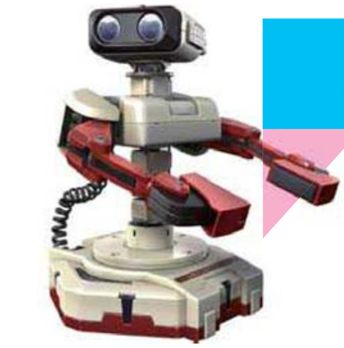


终极技

猎鸭犬召唤出一群野鸭从身边飞过，如果击中对手的话会出现FC三大光枪游戏的一系列画演出效果，最后给对手造成伤害并将其击飞。

游戏机器人（ロボット）

出处 《层层叠》



游戏机器人的英文名叫做R.O.B，全称为Robotic Operating Buddy（大意为玩家的机器人游戏伙伴），因为这个形象在《马里奥赛车DS》和《瓦里奥制造》中都有亮相，所以相信大家对它应该不会太陌生。游戏机器人其实是FC主机的一个外设周边，通过屏幕图像的捕捉功能来控制2P手柄的按键操作，使玩家在独自一人的时候也能享受到合作的乐趣。可惜的是游戏机器人的技术并不成熟，给玩家带来的游戏体验也极差，所以它在《层层叠》和《陀螺机器人》两款游戏中亮相后，就从游戏的历史舞台中消失了。

基本战术

游戏机器人这个角色在大乱斗系列中纯粹只是为了怀旧，它并没有采用什么独特的战斗系统，玩家把它当作一般角色来使用就可以了。游戏机器人的综合实力也还算不错，既有一身近战搏斗的好武艺，又有优秀的飞弹类技能，而且在攻击力、移动速度和跳跃能力这三方面都找不出什么缺点。

横必杀技“铁臂回旋”能够通过连按必杀键来增加威力和连击数，这是游戏机器人在近距离的主要攻击手段。而远距离牵制用的技能有必杀技“机器人光束”（ロボビーム）和下必杀技“陀螺”（ジャイロ）这两招，前者能发射出性能优秀的光束攻击，但每次使用后需要一定时间充能后才可以继续使用；后者则会丢出一个在场地上持续具有攻击判定的陀螺，游戏机器人可以将它捡起来后再度投掷出去。

终极技

游戏机器人火力全开，向正前方持续发射威力巨大的光束炮，给对手造成巨大伤害最后再将其击飞。

奈斯（ネス）

出处 《地球冒险2》



奈斯是《地球冒险2》的男主角，他本是一个生活在小镇中的平凡少年，却因为一个偶然的机遇得知了外星人要侵略地球的阴谋，从此踏上了拯救地球的征程。虽然这个拯救世界的剧情看起来有点俗套，但因为游戏世界观以现实世界为蓝本，且游戏中的不少事物也影射到了一些社会现状，使得这个系列意外地发人深省。该系列的日文版名称《Mother》其实指的就是全人类的地球母亲，而英文版名称则改为了更加直白的EarthBound。

基本战术

奈斯的攻击招式完全出自于原作设定，除了身为救世主特有的超能力以外，就是与“平凡少年”身分相符合的溜溜球和棒球棍了。就人物性能而言，奈斯有点强得离谱，他的攻击力、攻击范围和移动速度都相当优秀，而第二段跳跃的性能又好得出奇，这个角色简直浑身上下都是优点。

奈斯的上必杀技“PK雷电”（PKサンダ－）不能用来回归场地，但在出招后可以用方向键来自由控制

雷球的移动，使其击中对手；如果奈斯和对手站在一起，且雷球同时击中奈斯和对手，那就会给对手造成很高的伤害。必杀技“PK 闪光”（PK フラッシュ）也是同样的性质，但玩家要在不松开必杀键的时候用方向键来控制光球，但光球的移动速度并且会自动下落，控制起来的难度非常大；虽然光球不能直接攻击对手，但当玩家松开必杀键的话能够使光球爆炸，此时能够给对手造成巨大的伤害。

终极技

奈斯召唤出流星雨持续攻击对手，利用左右方向可以调整流星雨的下落角度，使其能够一直锁定对手攻击。

铁鹰队长（キャプテン・ファルコン）

出处《零式赛车》



铁鹰队长是“《零式赛车》系列”中的主角，虽然他表面看起来有几分邪气，但实际上却是不折不扣的热血男儿，通过赢得竞速比赛和抓捕坏人来赚取赏金。“F-Zero”这个名称其实出自于 F1（一级方程式赛车），意思是比 F1 的赛车标准更高一级，这样的话它的竞速场面肯定更加令人血脉贲张。

基本战术

铁鹰队长是一位体术搏击高手，他的很多招式和加农多洛夫都是一样的。当然，这两个角色的用法显然是不同的，因为铁鹰队长没有加农多洛夫那么夸张的攻击力，但在速度方面高出了好几个档次。整体来说他还算是一个偏重速度的角色，除了粉碎技以外并没有什么高威力的招式。

必杀技“铁鹰拳”（ファルコンパンチ）与加农多洛夫的“魔人拳”几乎是同样的招式，两者威力相差不大，而且都能在出招瞬间通过转向来提高威力。不过铁鹰拳在攻击过程中没有刚体效果，这实用性比起魔人拳一下子就差了很多。横必杀技“铁鹰勾拳”（ファルコンナックル）有点类似于皮特的横必杀技，虽然威力不高但击飞效果却相当不错。下必杀技“铁鹰飞踢”（ファルコンキック）类似于加农多洛夫的“烈鬼脚”，在地面使用的话是向正前方飞踢，在空中使用的话则是朝着前下方位置进行急降飞踢，同时威力和击飞效果有所提升。

终极技

铁鹰队长在身前召唤出自己的赛车，如果击中对手的话则有一系列动画演出效果，最后给对手造成伤害并将其击飞。

村民（むらびと）

出处《动物之森》



村民是玩家在《动物之森》中所扮演的形象，此外还在《马里奥赛车 8》中作为 DLC 角色出现过。据樱井政博透露，其实村民这个角色原计划要在 Wii 平台《任天堂全明星大乱斗 X》中登场，但因为当时战斗风格问题没能被处理好，所以直到本作他才正式登场。在角色颜色选择界面中，玩家可以在 8 个发型、肤色和服装都各不相同的男女村民中选出一个自己喜欢的形象。

基本战术

村民是个非常有趣的角色。他的所有招式都来自于安逸悠闲的田园生活，比如捕虫、放烟花、种树等等，这为紧张激烈的大乱斗带来了一股春风，甚至让玩家感觉不到自己是在战斗。但任何对手如果小看这个角色觉得村民软弱可欺，那就一定会付出沉重的代价。村民的空中前攻击和空中后攻击都是发射弹弓，虽然这比一般飞弹类招式的射程近，但在空中战中还是能起到良好的牵制效果。

村民的下必杀技是由“播种”（タネ植え）、“浇水”（水やり）和“伐木”（伐采）这三招所构成。首先村民需要选择一个位置播种（无攻击判定），接着在播种的位置浇水（无攻击判定但能将对手推后），使种子长成大树（有强攻击判定），再用斧子伐木砍几下将大树砍倒（大树倒下时威力很高），最后还可以将余下的木柴捡起后投掷出去（类似于一般的飞弹），而且在大树长出来的时候同样可以用下必杀抡着斧子到处砍人……虽然这一系列招式用起来稍微有些麻烦，但的确是非常有趣的攻击方式。

终极技

村民召唤出他的三位小浣熊伙伴，如果击中对手的话会在其所在的位置盖一座砖房，当这座砖房坍塌时，会给对手造成大量伤害并将其击飞。

皮克敏和奥利玛（ピクミン＆オリマー）

出处《皮克敏》



皮克敏和奥利玛都是来自于《皮克敏》系列的角色形象，前者是神秘行星中的原住民，其设计灵感源自于宫本茂自家后院中的花卉植物；后者则是“矛盾货运公司”的宇航送货员，他需要在皮克敏的帮助下完成一系列的冒险任务。在角色颜色选择界面中，玩家可以把奥利玛替换成在《皮克敏 3》中新登场的角色奥尔夫。

基本战术

就像罗塞塔和奇可一样，皮克敏和奥利玛也是相互独立的角色。皮克敏会在奥利玛某些特定招式的命令下进行攻击，还可以为奥利玛抵挡对手的攻击。当然，它们在承受一定伤害或者坠崖后会死亡，此时奥利玛需要使用必杀技“拔出皮克敏”（ピクミンひっこ抜き）来获得一只新的皮克敏。

皮克敏一共有红、黄、蓝、白、紫这 5 种颜色，每种皮克敏都有自己擅长的攻击方式，比如说紫色皮克敏擅长各种空中攻击和粉碎技但攻击范围较短，红色皮克敏的伤害比紫色皮克敏低但射程更优秀，蓝色皮克敏更擅长投技，白色皮克敏在使用横必杀技“投掷皮克敏”（ピクミン投げ）时会有更高的伤害，等等。另外奥利玛同时可以携带 3 只皮克敏，且这三只皮克敏会轮流进行攻击，等待攻击的那只皮克敏头上会有一个红色箭头标记，玩家可以根据自己的战术需要来选出最合适的皮克敏来发动攻击。



终极技

奥利玛召唤出火箭向宇宙进发，但不久火箭就开始坠毁，当火箭落地爆炸时会给对手造成伤害并将其击飞。

Wii Fit教练（Wii Fit トレーナー）



出处 《Wii Fit》

Wii Fit教练是Wii平台的著名体感游戏《Wii Fit》中的角色，负责指引玩家进行健身训练并提供动作示范。她和村民一样，都是曾经计划在《任天堂全明星大乱斗X》但后来被取消的角色，如今以完美的形态在本作中复活。在角色颜色选择界面中，玩家可以把Wii Fit教练的性别改为男性。

基本战术

Wii Fit教练的所有招式都是标准的健身动作，对这方面有兴趣的玩家不妨多关注一番。该角色属于偏重速度和技巧的类型，其中下必杀技“腹式呼吸”是她的特色系统。Wii Fit教练在使用腹式呼吸身上会出现一个白圈和一个红圆，当白圈缩小到与红圆完全重合时，按下必杀键就会回复少量生命值并提升攻击力，如果没有在这个时机按键的话就不会获得任何增益效果。腹式呼吸无论使用成功与否，都最好不要连续使用，否则的话第二次腹式呼吸的白圈缩小速度会极其缓慢，这会给对手留下极大的破绽。

必杀技“太阳礼拜”是一招蓄力过程可被暂停的飞弹类招式，与卢卡里奥的波导弹类似，如果将蓄力到最大的飞弹发射出去的话，还会回复Wii Fit教练少量生命值；横必杀技“头球”（ヘディング）能够发射出可以在场地反弹的飞弹，而且可以靠按键时间长短和空中出招高度来调整飞弹的轨迹。这两招结合在一起使用的话能够很好地封锁对手的进攻路线，这样的话Wii Fit教练就有机会使用腹式呼吸来强化自身能力了。

终极技

Wii Fit教练向前方发射出无数健身动作的光影，给对手造成伤害并将其向后推开一段距离。

马里奥医生（ドクターマリオ）



出处 《马里奥医生》

马里奥医生与马里奥的大部分招式在攻击动作方面都同出一辙，不过两个角色的人物和招式性能还是有些差别的。大体上来说，马里奥医生比马里奥攻击力更强，但移动速度和跳跃能力要稍弱一些。但由于两个角色都是“短手短腿”，所以都不太适合主动出击，多捕捉对手的破绽吧。

基本战术

马里奥医生的下必杀技“医生旋风”（ドクターサイクロン）有些类似于马里奥的空中下攻击，但马里奥医生的攻击可在地面使用、有更高的威力、出招时可以左右移动且结束时具有击飞效果。而他的空中下攻击则换成了“急降螺旋踢”（ドリルキック），对地性能相当优异，可以结合其它空中招式打出一些战术变化。他的上必杀技“超级跳跃”（スーパージャンプ）在起跳瞬间就有强大的攻击判定，很像是《街头霸王》中的“升龙拳”，在双方对攻时有不错的效果。

终极技

与马里奥的终极技类似，向前方连续发射出巨大的胶囊。伤害比马里奥的终极技略低，但能把对手向后推出更远的距离。

黑皮特（ブラックピット）



出处 《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

黑皮特是哈迪斯和美杜莎手下的干部成员“邪神潘多拉”使用魔镜创造出的角色，他拥有与皮特完全相同的能力，被赋予了和皮特对抗的使命。但当魔镜被皮特破坏后，被控制了思想和自由的黑皮特从此得到了解放，他与皮特进行了一场堂堂正正的较量后，就义无反顾加入了皮特和帕尔蒂娜的天使阵营。

基本战术

黑皮特几乎算是皮特的翻版角色，两者除了终极技以外，在其它攻击招式方面都没有任何区别，让人觉得这名角色在设计时有点偷懒的嫌疑。黑皮特虽然在角色性能方面与皮特有一些细微的差别，但玩家如果不是很熟悉这两名角色的话，怕是很难感受到两者的不同。因为这两名角色在战术打法方面几乎是同出一辙，所以这里就不再重复介绍了。

终极技

黑皮特召唤出“黑皮特的狙杖”向正前方发射出光束，光束具有良好的威力和击飞效果，且能够穿越障碍地形，总体来说和塞尔达和希克的终极技差别不大。

露西娜（ルキナ）



出处 《火焰之纹章 觉醒》

露西娜是《火焰之纹章 觉醒》中的男主角库洛姆的女儿，从未来穿越过来后加入了库洛姆警卫团。由于露西娜在最初亮相时假扮的是“传说中的英雄王马尔斯”，所以她的战斗风格和马尔斯几乎完全相同，把她当作“女版马尔斯”来看待也是没有问题的。

基本战术

就像黑皮特和皮特之间的关系那样，露西娜实质上就是马尔斯的翻版角色，两人的招式完全相同，就连终极技也不例外。而马尔斯那个标志性的“非凡连击”同样也适用于露西娜，玩家同样可以用她打出所谓的“十八般变化”。露西娜的机动性比马尔斯略强，同时攻击力有所下降，到底使用谁还是看玩家喜好了，这里不再对露西娜重复进行分析。

终极技

露西娜快速突进到对手面前，对其发动必杀一击，同时屏幕中

会显示出《火纹》系列”中体力槽被扣光的演出效果，无论是威力还是特效都与马尔斯的终极技完全相同。

修尔克（シュルク）



出处《异度之刃》

修尔克是 Wii 平台独占的 RPG 大作《异度之刃》的男主角。这款游戏来自于大名鼎鼎的“异度系列”(《异度装甲》和《异度传说》这两个系列的合称)，虽然制作人为了避嫌曾否认它的续作身分，但在很多异度玩家的心目中它的正统地位是不可撼动的。《异度之刃》将移植在新 3DS 平台，而修尔克能在大乱斗中登场，或多或少也有着为这款游戏和新 3DS 主机宣传的目的。

基本战术

修尔克的必杀技正是《异度之刃》原作中的“单元模式”（**モナドアーツ**），这也是这名角色的特色所在。修尔克连续按下必杀键的话就会在翔、疾、盾、斩、击这 5 个模式中快速切换，如果停留在某个模式不动的话就会将其激活，从而在一定时间内获得对应的能力加成。修尔克在激活某种模式的状态下仍然可以再去激活其它模式，但如果想变回之前模式的话就得等待一段时间才行。这 5 个模式的能力加成如下：

翔：跳跃能力提升，同时防御力下降，适合在空中战或是急需回归场地时激活。

疾：移动速度提升，同时攻击力下降，适合在与对手迂回时激活。

盾：防御力提升，同时移动速度下降，适合在被动防守时激活。

斩：攻击力提升，同时击飞能力下降，适合在主动进攻时激活。

击：击飞能力提升，同时攻击力下降且自己更容易被击飞，适合在准备终结对手时激活。

由于这 5 种模式都是有利有弊，所以玩家如果没有信心做到扬长避短的话，那还是不要轻易激活这些模式，以通常的形态去战斗就可以了。

终极技

修尔克在身前召唤出光球，如果成功将对手卷入其内的话，就会和《异度之刃》中的同伴一起协力攻击对手，最后将其击飞。

吃豆人（パックマン）



出处《吃豆人》

吃豆人是 BNGI 公司的前身之一南梦宫（Namco）公司的重要招牌角色，他的人气和怀旧价值比起游戏机器人、游戏手表先生和猎鸭犬来说还要更胜一筹。其实吃豆人在街机版的《马里奥赛车》中一直都和马里奥、大金刚这些任天堂角色进行同场竞技，而这款大乱斗游戏又有 BNGI 参与开发，所以吃豆人的加入也是情理之中。

基本战术

吃豆人是个相当好用的角色，因为他本身没有什么弱点，而且又有不少鲜明的特征，所以玩家很容易把他的实力发挥出来。上必杀技“弹簧床跳跃”（**パックンジャンプ**）不但能使吃豆人高高跃起，之后还会在出招时的位置留下一个弹簧床，无论敌我双方都能站在上面再跳跃两次，且一次比一次跳得更高。因为角色在从弹簧床弹起后下落的过程中会处于不能攻击和防守的状态，所以吃豆人可以设法把弹簧床放在对手的必经之路上，这样的话可以限制到对手的行动或者使其出现破绽。总而言之，这一招的用法相当值得玩家去考量。

下必杀技“消火栓”在吃豆人脚下或跳起下落的位置放置一个消火栓，消火栓能够向左右不断喷出水柱将角色向后推移，所以这招结合弹簧床一起用的话会有相当不错的效果。必杀技“水果标靶”（**フルーツターゲット**）就像萨姆斯的“蓄力射击”那样能够进行可暂停的蓄力，吃豆人手中的道具种类标志着蓄力的等级和投掷出去的威力，当水果变成钥匙后可达到最大威力。

终极技

吃豆人变成体型巨大的经典造型，将接触到的对手吞进肚子并对其造成伤害，在变身期间玩家可以利用上下左右 4 个方向来控制他在屏幕中自由移动。

洛克人（ロックマン）



出处《洛克人》

洛克人虽然是 CAPCOM 旗下的招牌角色之一，但他同时也是 FC 平台的经典动作明星，此次与众多任天堂明星一起出现在大乱斗中也算是众望所归的事情。从某种意义上来说，这是任天堂和 CAPCOM 交好的一个重要信号，大乱斗家族也会继续吸纳来自“五湖四海”的明星角色。尽管洛克人并没有把他所有的变身能力带入本作，但他的小伙伴们在终极技中悉数登场还是挺令人兴奋的。

基本战术

洛克人的绝大部分招式都能发射出飞弹，但美中不足的是这些招式的威力都太低，想要把对手打倒的话得需要良好的耐心才行。它的站立通常攻击和空中攻击能够连续发射 3 枚“小白豆”，但射程非常短，威力更是隔靴搔痒的程度；横通常攻击和横粉碎技能够发射出威力相对较高的波动炮，不过射程还是有限，难以用于远程牵制。必杀技“金属刃刃”（**メタルブレード**）、横必杀技“破碎炸弹”（**クラッシュボム**）和下必杀技“绿叶盾牌”（**リーフシールド**）虽然也都是飞弹类招式，但和其它射击型角色的招式比起来还是弱了一些。

除了这些飞弹类招式外，洛克人的某些打击类招式也值得去利用一番。上攻击“洛克勾拳”（**ロックアッパー**）如果能在起跳瞬间就命中对手，伤害还是蛮不错的，而且这招比一般角色上必杀技的破绽小得多；下攻击“滑铲”（**スライディング**）无需在奔跑状态即可使用，这比一般角色的冲刺攻击也要好用一些。



终极技

洛克人发射出巨大的光弹，如果命中对手的话会召唤出《洛克人 EXE》、《洛克人 X》、《流星的洛克人》和《洛克人 DASH》这 4 个系列中的洛克人伙伴前来助阵，一起向对手进行猛烈射击。

索尼克（ソニック）



出处 《索尼克》

索尼克曾经算是马里奥的头号宿敌，因为SEGA曾与任天堂势同水火，而“《索尼克》系列”正是为了抗衡《超级马里奥》而生。由于这两个系列都是极其优秀的动作游戏品牌，且索尼克那种酣畅淋漓的高速移动能力也是马里奥所不具备的，很多玩家都期待着两位动作明星有朝一日能够化敌为友。由于SEGA和任天堂早已冰释前嫌，甚至已经成为亲密的合作伙伴，所以索尼克也一定会在任天堂的游戏中继续扮演着贵宾的角色。

基本战术

索尼克拥有在本作中首屈一指的优秀速度，的确不负“音速”之名。他的高速不仅体现在出色的行走和奔跑速度上，更主要在于那几招高速移动的必杀技。不过索尼克因为速度实在太快，所以在攻击力方面必然要比一般角色低一些，另外不好控制也算是个不大不小的缺点。玩家需要一定练习后才能掌握索尼克那种风驰电掣般的移动方式。

必杀技“追踪攻击”（ホーミングアタック）会以极快的速度冲向离自己最近的一个对手，玩家不能自己控制索尼克的移动方向。下必杀技“旋转冲锋”（スピンチャージ）在出招时按住下方向不松开并连按必杀键的话能够蓄力，从而使冲刺速度和招式威力都得到提升，最大移动速度仅次于追踪攻击；但如果松开下方向的话则会中止出招，这一点倒是可以用来虚张声势。横必杀技“旋转冲刺”（スピンダッシュ）的移动速度是三招中最慢的，但控制起来也最为方便。无论是旋转冲锋还是旋转冲刺，在移动过程中都可以靠左右方向来转向并且能进行跳跃。

终极技

索尼克变身为金色的超级索尼克，以极快的速度在屏幕上自由飞行并不断以高速撞击对手。

Mii战士（Miiファイター）



Mii战士算是本作中的半原创角色，之所以说是半原创，是因为Mii这个形象早已深入人心，并在各个游戏中被广泛使用，但他的格斗招式技巧却是在本作中才有的原创设计。由于Mii战士实际上可以分为格斗、剑术和射击这三个类型，彼此之间的招式完全不同，所以在接下来我们将逐个详细进行介绍。

另外，玩家可以从12个必杀技中选出4招进行自定义搭配，打造出个性化的Mii战士，但必杀技、横必杀技、上必杀技和下必杀技只能从中各选1种，也就是说每种类型的Mii战士实际上有3×3×3×3=81种不同风格的配招方案。

格斗型

基本战术

格斗型Mii战士崇尚的是机动性以及近距离猛攻。他只有必杀技1“投铁球”（铁球投げ）能够进行远程攻击，但铁球只能沿抛物线飞行且射程较短，在中距离才能发挥出最好的效果。

必杀技2“究极上勾拳”（究极アッパーカット）、上必杀技2“升天回旋踢”（升天スピンキック）和上必杀技3“活塞上突拳”（突き上げピストンパンチ）都是地对空攻击，但性能略有差别。究极上勾拳能够进行可暂停蓄力，用起来非常灵活但无法用来回归场地；升天回旋踢和活塞上突拳都是一边跳跃一边连续攻击，区别在于前者能够左右调整方向，后者只能向正上方攻击。

必杀技3“爆裂侧踢”（爆裂サイドキック）、横必杀技1“瞬发百裂踢”（瞬发百裂キック）、横必杀技2“燃烧舍身踢”（燃烧ドロップキック）和下必杀技3“百裂猛踢”（百裂ラッシュ）都是朝着正前方攻击的突进技能。其中爆裂侧踢类似于铁鹰队长的铁鹰拳，在出招瞬间能通过转向来提升威力，燃烧舍身踢类似于路易的路易火箭，能通过蓄力来提升威力和射程，这两招都属于笨重但威力巨大的必杀技；而瞬发百裂踢和百裂猛踢走的则是轻灵的路子，前者在高速接近对手后才会施展百裂踢，后者则是一边百裂踢一边向前移动，在空中使用的话还能朝着正下方攻击。

横必杀技3“脑天割”（脑天割り）、上必杀技1“天地踢”（天地キック）和下必杀技1“头槌打桩”（くい打ちヘッドバット）都是空中急降攻击，很适合在空中给对手进行压制。其中天地踢是先向上飞踢后再重重叩向地面，而脑天割和头槌打桩则都是跳起后再急降攻击，相比的话，头槌打桩的起跳幅度更高且在空中时会直接急降攻击。

终极技

Mii战士在原地挥出一拳，如果命中对手的话，会把对手打在半空中并发动乱舞攻击，最后将其击飞。

剑术型

基本战术

剑术型Mii战士属于各方面能力都比较均衡的标准型角色，与格斗型Mii战士相比，最大的区别在于攻击范围更远，但机动能力要弱一些。另外剑术型Mii战士的下必杀技1“反击”（カウンター）类似于火纹系角色的当身技，如果抵挡的攻击威力越大，反击的伤害也就越高。

必杀技1“龙卷射击”（トルネードショット）、必杀技2“光手里剑”和横必杀技3“圆月轮”（チャクラム）都是飞弹类技能，不过射程不算特别远。龙卷射击的飞弹有较大的攻击范围，光手里剑的威力会随着双方距离的拉远而增大，圆月轮能够通过按键时间长短来控制射程，且达到最大射程还会留下短时间的攻击判定。

必杀技3“快速斩”（ラピットスラッシュ）、上必杀技3“回旋斩”（回转斩り）和下必杀技2“回身斩”（リバーススラッシュ）都是站在原地的攻击。快速斩和回旋斩都可以通过蓄力来增加威力，两者除了判定范围不同以外，回旋斩还拥有回归场地的能力；回身斩的威力比较低，但可以反弹对手的飞弹，且直接命中对手后还能强制使其转向。

横必杀技1“变则急袭斩”（变则急袭斩り）、横必杀技2“疾风斩”（疾风斩り）和下必杀技3“喷气突刺”（ジェットスタブ）都是突进系攻击。变则急袭斩和疾风斩都可以通过蓄力来强化威力，但前者是跳跃突进，后者是滑行突进，适用地形有所不同；喷气突刺虽然不能蓄力，但在空中使用的话能够进行急降攻击，算是一招多用。

上必杀技 1“火箭下突”（ロケット下突き）和上必杀技 2“剑刃冲刺”（ソ－ドダッシュ）都能进行地对空攻击。前者会先跃起向上方挑斩，再进行急降攻击，在用作回归场地手段时务必要小心；后者在出招时可以通过方向键调整 Mii 战士的冲刺方向，朝着 8 个方向的任意方向都可以，如果不按方向键的话则会默认向上冲刺。

终极技

Mii 战士向前方不断发射出剑气冲击波，给对手持续造成伤害并将其推后一段距离。

射击型

基本战术

射击型 Mii 战士顾名思义就是注重射击能力的角色，就连空中前攻击、空中上攻击、横攻击和横粉碎技也都是射击动作，但它们的射程都比较有限，而且不算飞弹类招式，无法用于远距离牵制。真正体现出射击能力的还是他丰富多彩的必杀技。

必杀技 1“蓄力射击”（ガンナ－チャ－ジ）几乎是萨姆斯蓄力射击的翻版，蓄力过程可以随时暂停并继续，使用起来相当灵活。

必杀技 2“快速射击”（ラピッドショット）则类似于福克斯的“光束枪”，虽然单发威力低但射速很快，只是需要花时间补充弹药后才能尽情连射。

必杀技 3“发射榴弹”（グレネ－トランチャ－）能够发射出沿抛物线飞行的榴弹，爆炸后可以造成多段伤害，利用蓄力可以提升榴弹的射程。

横必杀技 1“烈焰之柱”（フレイムピラ－）则是向前下方投掷一枚火焰弹，与地面或对手接触后会产生柱状火焰，持续给对手造成伤害。

横必杀技 2“隐形空雷”（ステルスボム）向正前方发射一枚透明的空雷，按住必杀键不放的话可以使其继续向前方移动，松开按键则会爆炸。

横必杀技 3“导弹”（ミサイル）类似于萨姆斯的同名招式，如果方向键和必杀键同时按的话会发射出威力较高、弹速较快但只能直线飞行的超级导弹；如果按住方向键之后再按必杀键，发射出的则是威力低、弹速慢但具有追踪性能以及可连发效果的小型导弹。

上必杀技 1“对地射击”（ボトムシュ－ト）向正下方开枪射击，并利用反作用力使自己向上跳跃，不过这招很少进行空对地攻击，一般还是用来回归场地。

下必杀技 2“地面爆弹”（グラウンドボム）在身前丢出一枚炸弹，在接触到对手或经过一段时间后会爆炸，必定能将对手打倒，此时可以趁机追击。

除了以上这些射击型必杀技以外，射击型 Mii 战士还有一些功能型必杀技。上必杀技 2“炮击跳跃冲拳”（キャノンジャンプパンチ）和“手臂火箭”（ア－ムロケット）都能回归场地，前者威力比较高，后者无攻击判定但却可以 8 方向冲刺；下必杀技 1“反射盾”（リフレクタ－）和下必杀技 3“吸收盾”（アブソ－バ－）都是用来针对飞弹的招式，前者可以将飞弹反弹回去，后者则能够将非实弹类飞弹吸收并回复少量生命值。



终极技

Mii 战士会召唤两个飞行器一起向前方发射光束炮，给对手造成沉重的伤害并将其击飞。

资料篇

隐藏角色

前文的角色攻略中，部分角色并不能在初期使用，需要满足一定条件方可解禁。隐藏角色有 12 名之多，解禁条件大体可分为“对战一定次数”或“在特定模式下通关”这两种，解禁之后无论输赢，隐藏角色都会在大乱斗后出来挑战玩家，胜出即可使用他们。如果玩家身边就有一起对战的小伙伴，那么隐藏角色可以在不知不觉间就全部获得。单机游戏的玩家也不必沮丧，同样有着较快获得该角色的方法。

角色名	译名	解禁条件
ネス	奈斯	对战 10 次以上，或“シンプル”模式通关一次
ファルコ	法尔克	对战 20 次以上，或“シンプル”模式通关两次
ワリオ	瓦里奥	对战 30 次以上，或通关“百人组み手”模式
ルキナ	露西娜	对战 40 次以上，或用角色マルス通关“シンプル”模式
ブラックピット	黑皮特	对战 50 次以上，或用角色パルテナ通关“シンプル”模式
ドクタ－マリオ	马里奥医生	对战 60 次以上，或用角色マリオ通关“シンプル”模式
ロボット	游戏机器人	对战 70 次以上，或获得 200 个以上的角色手办
ガノンドロフ	加农多洛夫	对战 80 次以上，或用角色リンク在 5.0 难度下通关“シンプル”模式
Mr. ゲ－ム & ウォッチ	Game&Watch 先生	对战 90 次以上，或用 10 名角色通关“シンプル”模式
クッパJr.	库巴二世	对战 100 次以上，或用角色クッパ在 6.0 以上难度不接关通过“シンプル”模式
ダックハント	猎鸭犬	对战 120 次以上
プリン	胖丁	对战 130 次以上

隐藏场地

默认的对战场地有 27 个，此外满足一定条件可解禁最后的 7 个隐藏场地，条件如下。

场地名	解禁条件
マジカント	隐藏角色ネス解禁（对战 10 次以上）
プププランド	以角色カ－ビィ使用终极技（练习模式也可以）
パックメイズ	以角色パックマン使用终极技（练习模式也可以）
メイドインワリオ	隐藏角色ワリオ解禁（对战 30 次以上）
バル－ンファイト	对战中使用角色むらびと 3 次以上
ミュ－トシティ	对战中令角色“キャプテン・ファルコン”获得第一名 3 次以上
フラットゾ－ン	隐藏角色 Mr. ゲ－ム & ウォッチ解禁（对战 90 次以上），完成第一张完整的成就拼图，并且令第二张成就拼图至少解禁一格

成就系统

主菜单上的クリアゲッタ－即是本作的成就系统，在游戏中达成一定条件，就能令拼图上的一格图案显示出来。每解禁一格成就，会显示该成就周围的四个成就拼图的解禁条件，这样逐一达成条件，最终完成整张成就拼图。在解禁的过程中，会出现锤子奖励，用来直接砸开额外的格子。每张图的锤子数量有限，请利用在难度最高的几个成就项目上面。

成就拼图一共有三张，每张都是 7×5 的规格，这样一共有 105 个成就。只有解禁完上一张拼图的所有成就后，下一张拼图才会显现，部分成就的难度需要消耗不菲的精力，对玩家技术也有相当的要求。以下就是三张成就拼图的所有成就获得方法。

成就拼图 1

编号	成就名	类别	获得条件
1	キノピオ	角色手办	获得 30 种以上的角色手办
2	水平ビ－ム Lv.1	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式的最终战取得一次第一名
3	エポナ	角色手办	以简单难度（やさしい）下通过“オ－ルスタ－”模式
4	アメフトのぼうし	Mii 装备	在“キャラ作り”模式下制作一名 Mii 角色
5	ビ－チ+バ－スデ－ガ－ル	角色手办	在场地“レインボ－ロ－ド”对战 3 次以上

编号	成就名	类别	获得条件
6	プププランド	场地	以角色カ－ビィ使用终极技
7	ボンカ－ス	角色手办	在“ホ－ムランコンテスト”模式下创下 300M 以上的纪录
8	大きいボ－ル（Wii Fit トレ－ナ－的替换技）	替换技	在“トレ－ニング”模式下获得 10 次以上的连击数
9	マジカント	场地	隐藏角色ネス解禁
10	ヘディング强化 Lv.1	清版模式携带道具	获得“ぼうし”类的替换部件 5 种以上
11	ゼルネアス	口袋妖怪	第一次玩“スマッシュボンバ－”模式
12	ス－パ－キノコのぼうし	Mii 装备	第一次玩“ライバル组み手”模式
13	ライトニングファルコンキック	替换技	第一次玩“すれちがい大乱斗”模式
14	のぼるハニワくん（むらびとの的换技）	替换技	在场地“コトブキランド”对战 2 次以上
15	リフレクタ -Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式下的携带道具获得 10 种以上
16	まめきちとつぶきち	角色手办	第一次玩“フィギュアラッシュ”模式
17	パックメイズ	场地	以角色パックマン使用终极技
18	ホ－ムランバット	角色手办	第一次玩“ホ－ムランコンテスト”模式
19	刚力のロッカ	角色手办	在场地“初期化爆弹の森”对战 3 次以上
20	ミュ－トシティ	场地	在对战中以角色キャプテン・ファルコン”3 次以上获得第一名
21	ブラピの狙杖	角色手办	隐藏角色ブラックピット解禁
22	マスタ－ハンド	CD	在“シンプル”模式下以不低于 3.0 的难度通关
23	メイドインワリオ	场地	隐藏角色ワリオ解禁
24	ビクティニ	口袋妖怪	第一次玩“百人组み手”模式
25	パル－ンファイト	场地	在对战中使用角色むらびと 3 次以上
26	ゲノセクト	口袋妖怪	第一次玩“エンドレス组み手”模式
27	ゾロア－ク	口袋妖怪	“十人组み手”模式通关
28	カラテ家	角色手办	“三分组み手”で 20 人以上倒す
29	巨大爆弹（リンク）	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 300 个箱子
30	ルイ－ジのぼうし	Mii 装备	在对战中以角色ルイ－ジ 3 次以上获得第一名
31	どせいさん	角色手办	在对战中以角色ネス 2 次以上获得第一名
32	トゲゾ－のぼうし	Mii 装备	第一次玩“情け无用组み手”模式
33	ボディアタック强化 Lv.1	清版模式携带道具	获得“からだ”类的替换部件 3 种以上
34	ゼルダ姫のぼうし	Mii 装备	在对战中以角色ゼルダ 2 次以上获得第一名
35	爆药箱	角色手办	在“スマッシュボンバ－”模式下获得 100000 以上的总分

成就拼图 2

编号	成就名	类别	获得条件
1	ロ－リングブレ－ド Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式的最终战以五个角色获得第一位
2	ビ－ムソ－ド持ちのスピ－ドバッジ	装备	在“トレ－ニング”模式下获得 40 次以上的连击数
3	メニュ -2（DX）	CD	所有隐藏角色解禁
4	走行速度アップのスピ－ドバッジ	装备	在“キャラ作り”模式下制作 3 个 Mii 角色
5	肉弹	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 1000 个箱子
6	ハイパ－スマッシュのアタックバッジ	装备	对战击坠数合计 100 次以上
7	つねきち	角色手办	获得 150 种以上角色手办
8	ボムキング	角色手办	在“スマッシュボンバ－”模式下全角色的总分超过 2000000
9	シャインスパ－ク Lv.2	清版模式携带道具	在“すれちがい大乱斗”模式下邂逅到 5 名以上玩家
10	击坠回复のディフェンスバッジ	装备	在“ライバル组み手”模式下的一场比赛中获得 10 分
11	ゴ－ルデンレトリバ－	角色手办	在场地“子犬がいるリビング”对战 3 次以上
12	マグリ－	角色手办	在“すれちがい大乱斗”模式下用敌人撞击敌人打倒 10 人以上
13	マッハスタンプ Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式下的携带道具获得 25 种以上
14	オ－ト回复のアタックバッジ	装备	“百人组み手”模式通关
15	スタッフロ－ル	CD	在职员表的滚动轴画面令墙壁的破坏度达到 99% 以上
16	マスタ－ハンド	角色手办	在“シンプル”模式下以 5 名以上角色通关
17	すべてのやみの王	角色手办	在场地“すれちがい传说”对战 3 次以上
18	スピ－ドドリル（メタナイト的替换技 2）	替换技	在对战中以角色メタナイト取得 5 次以上第一名
19	フラットゾ－ン 2	场地	隐藏角色 Mr. ゲ－ム＆ウォッチ解禁
20	マスタ－コア	CD	在“シンプル”模式下击破マスタ－コア
21	ファ－ストヒッタ－のスピ－ドバッジ	装备	在“すれちがい大乱斗”模式下以反击攻击击破 20 人以上
22	ホ－ムランバット持ちのスピ－ドバッジ	装备	在“ホ－ムランコンテスト”模式下创下 600M 以上的纪录
23	ファイアスティングレイ	角色手办	在“エンドレス组み手”模式下的一场比赛中打倒 30 人以上
24	水平ビ－ム Lv.2	清版模式携带道具	玩 5 次以上“フィ－ルドスマッシュ”模式
25	コトブキランド	角色手办	所有场地解禁
26	ナックルジョ－	角色手办	对战模式的总游戏时间 × 参加人数得出的数值超过 10 小时
27	サムスのぼうし	Mii 装备	对战中以角色サムス取得 10 次以上第一名
28	スマッシュボ－ル引き寄せのスピ－ドバッジ	装备	替换部件的必杀技获得 15 种以上
29	カブトのぼうし	Mii 装备	获得“からだ”类的替换部件 5 种以上
30	クリティカルヒットのアタックバッジ	装备	对战击坠数合计 300 次以上
31	早振りバッタ－のアタックバッジ	装备	在“ホ－ムランコンテスト”模式下使用过 15 名以上角色
32	しんしのぼうし	Mii 装备	在“キャラ作り”模式下制作 8 个 Mii 角色
33	ロイヤルア－マ－	Mii 装备	获得“ぼうし”类的替换部件 10 种以上
34	冥界女王メデュ－サ	角色手办	以普通难度（ふつう）通关“オ－ルスタ－”模式
35	メロエッタ	口袋妖怪	游戏开启时间超过 8 小时

成就拼图 3

编号	成就名	类别	获得条件
1	マモリガミ	角色手办	“シンプル”模式以 9.0 难度通关
2	巨塔 Lv.3	清版模式携带道具	在“ホ－ムランコンテスト”模式下创下 1000M 以上的纪录
3	突风 Lv.3	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式的最终战 30 次以上取得第一名
4	空中防御アップのディフェンスバッジ	装备	对 10 名角色进行编辑
5	回复 Lv.3	清版模式携带道具	在“ライバル组み手”模式下击坠 50 人以上
6	しゃがみ回复のディフェンスバッジ	装备	在“3 分间组み手”模式下击坠 110 人以上
7	ミキ	角色手办	获得全部“ぼうし”、“からだ”、“必杀ワザ”类替换部件
8	暴发ポップガン	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 3000 个箱子
9	クレイジ－ハンド	角色手办	以全角色通关“シンプル”模式
10	イ－ジ－コンビネ－ション（マルス的替换技）	替换技	3 分钟通关“百人组み手”
11	步行速度アップのアタックバッジ	装备	角色走路距离合计超过 50km
12	クイックスマッシュのディフェンスバッジ	装备	30 秒通关“十人组み手”
13	スピ－ド强化のスピ－ドバッジ	装备	全角色在“トレ－ニング”模式下的连击数合计达到 400 以上
14	王さまのぼうし	Mii 装备	以全角色通关“オ－ルスタ－”模式
15	スチ－ムパンクな服	Mii 装备	在“スマッシュボンバ－”模式下破坏所有红色标记
16	サンドバッグくん	角色手办	全角色在“ホ－ムランコンテスト”模式下成绩合计达到 15000m
17	ルイ－ジ（装备吸灵器）	角色手办	收集 500 个角色手办
18	カット＆アナ	角色手办	全角色通关“十人组み手”模式
19	爆发パンチ（マリオ的替换技）	替换技	在“スマッシュボンバ－”模式下获得 200000 分以上
20	シャドウ	角色手办	全角色通关“百人组み手”模式
21	テレビゲ－ム 15	角色手办	对战时间累计达到 50 小时
22	シャッフル Lv.3	清版模式携带道具	全角色在“フィ－ルドスマッシュ”模式下取得第一名
23	ハイジャンプ Lv.3	清版模式携带道具	全角色的跳跃高度合计达到 10km
24	ボンバ－列车	角色手办	以全角色游玩“スマッシュボンバ－”模式
25	ノコノコ（绿）	角色手办	在“すれちがい大乱斗”模式下用敌人撞击敌人打倒 20 人以上
26	プロテクタ－ス－ツ	Mii 装备	在“トレ－ニング”模式下获得 100 次以上的连击数
27	姫のぼうし	Mii 装备	游戏开启时间超过 20 小时
28	ライオンのぼうし	Mii 装备	“情け无用组み手”模式下的一场比赛中打倒 4 人
29	任天童子	角色手办	以困难难度（むずかしい）通关“オ－ルスタ－”模式
30	打ち上げ上手のアタックバッジ	装备	对战中的击坠数超过 1000
31	ジャストシ－ルド爆发のディフェンスバッジ	装备	“情け无用组み手”模式下的一场比赛中打倒 2 人
32	ふっとびリング Lv3	清版模式携带道具	“エンドレス组み手”模式下击坠 200 人
33	王子のぼうし	Mii 装备	获得“フィ－ルドスマッシュ”模式的所有携带道具
34	オ－ルスタ－休憩所	CD	以 15 名角色通关“オ－ルスタ－”模式
35	じい	角色手办	收集 600 个角色手办



文 时雨 & 林克斯
美编 心の永恒

系统详解

作为“《魔装机神》系列”的完结篇，本作的表现基本算得上令人满意的。上手门槛低，画面表现力和系统设置上都比较优秀，画质更是创下系列的最高峰。本作的难度不高，无论是否接触过本系列的玩家都能轻松游玩。游戏的隐藏要素非常厚道，奖杯设置上也比较合理，感兴趣的玩家值得一试哟！！

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木		BNGI	策略角色扮演
PS3	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END		日版
	2014年8月28日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为7120日元		

基本操作

操作	作用
十字键/左摇杆	移动光标/选择项目
右摇杆	转动地图、缩放地图大小
×键	取消/跳过战斗动画（战斗中）/查看名词解释（对话中）
○键	确定/主菜单（战斗中无选定单位时）/行动菜单（选定我方单位时）/查看敌机的基本能力以及移动范围（选定敌方单位时）
□键	查看能力画面（出击准备时）/跳过一段战斗镜头（战斗中）/快捷键，可在系统设定中设置按键作用。
△键	交换机体的位置（出击准备时）/查看对话履历（对话中）
L1/R1键	切换我方的可行动单位(战术地图时)/切换攻击目标(选择攻击对象时)/切换机体行动/切换机体的朝向(移动后)
START键	自动配置出击单位（出击准备时）/显示HP槽（战术地图时）/切换敌我双方的部队列表（部队表界面时）
SELECT键	各画面的操作说明

特殊操作

操作	作用
△键+L1/R1键	快速选定敌方机体(战术地图时)/切换副情报（部队表/一览表时）
△键+方向键	快速移动光标（战术地图时）
R1键+○键	加快剧情对话速度
R1键+START键	直接跳过剧情对话
R1键+L1键+SELECT键+START键	复位
复位后按紧START键	快速读取存档

基本流程

与《超级机器人大战》系列”类似，本作游戏的基本流程非常简单，玩家需要在游戏中进行对话，了解剧情之后，进入战术地图画面，确认作战目的之后，选择参加战斗的单位，随后进入作战环节。在本关的故事结束后，会有关于下个关卡的对话，随后就能进入整备界面，对机体和武器进行改造，操者进行育成，并进行数据保存，为进入下一话做好准备。

战术地图

战术地图是游戏中最常见的作战区域，每个关卡都会有特定的战术地图在。而且在战术地图中，有多种多样的地形和状况，这些会影响到移动力、回避率、防御力等要素。



©SRWOG PROJECT

方向补正

本作地图上的单位都有着方向的概念，当单位发生战斗时，被攻击方所面对的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。在单位结束行动时可以选择面朝的方向。移动结束后与敌人的相对方位分为正面、侧面和背面三种。攻击时尽量选择侧面或者背面攻击，而防御时则尽量不以侧面或者背面对着敌人。需要注意的是，许多异常效果只有在背面才能发动，因此为了在战斗中取得优势，还是尽量从背后攻击敌人。

单位朝向	攻击力	命中率
正面	100%	100%（反击时100%）
侧面	110%	120%（反击时80%）
背面	120%	150%（反击时50%）

高低差

战术地图中存在着高低差的地形，单位不能在超过高低差2以上的地形之间移动。这无论是从高处到低处，或者是从低处到高处都是同样的。不过如果单位是风属性的，那么在高低差2的情况下依然可以移动。以上情况仅针对高低差是断面的情况，如果是楼梯或者是斜坡的情况下是能够顺利移动的。

自机与攻击目标在高低差的情况下进行战斗时，会有命中率的补正值影响，从高往低攻击时，命中率会上升。从低往高时，命中会变得困难。另外一旦高低差超过2的情况下，格斗武器将变得无法使用。



Z.O.C

ZOC指的是妨碍单位移动的区域，发生在各单位的前后左右四个格子中。只要对方进入了这个格子，即使是还有移动力也会强制停下。利用好这一点可以在敌人移动的时候制造防卫线，阻止敌人前进。在后期的地图中，敌人的杂兵配置会灵活使用这一点，那么这时候就要计算Z.O.C的区域，全力将敌人击破以突破防卫网。

援护系统

自机对其他我方机体进行援护时，可以分为“援护攻击”和“援护防御”。援护行动时，必须满足几个条件。1、援护机体必须与目标机体邻接。2、掩护机体必须装备“援护攻击”、“援护防御”或“援护无欠”的技能。3、援护机体还剩余援护次数。根据升级“援护攻击”、“援护防御”或“援护无欠”，可以获得更多的援护次数。4、还没进入行动终结的状态。

援护攻击

援护攻击必须满足几个条件。1、处于玩家行动的阶段。2、没有参加合体攻击。3、不被敌人的反击击坠。4、没有将敌人击坠。

可以进行援护攻击的单位，在行动时战术地图会有特殊的标志表示，在战斗确认画面中选择“援护设定”，就能选择所要攻击的武器了。援护攻击时给敌人带来大伤害的好方法，部分隐藏要素也关系到援护攻击的使用。

援护防御

援护防御必须满足几个条件。1、处于敌人行动的阶段。2、正在选择反击/防御/回避状态。3、回避失败。4、敌人使用地图兵器以外的手段攻击。

合体攻击



合体攻击指的是复数的单位同时对1机的敌人进行攻击的系统。当自机移动时，可以进行合体攻击的机体会以特别的标记表示。想要进行合体攻击，必须满足几个条件。1、合体攻击的单位必须持有合体攻击的武器。2、所有参与合体攻击的单位满足武器使用的条件。3、合体攻击发动的单位周围8格有参与合体攻击的单位。

进行合体攻击的单位都会消耗MG/PN，在合体攻击进行过后，参加的其他单位还能继续行动。

特殊系统

守护精灵

这是“《魔装机神》系列”的要素，也是本作世界观在系统上一个很好的体现。魔装机分为风、炎、水、地一共四个属性，不同属性之间存在着相互克制的关系。具体克制关系如下：

守护精灵	强	弱	对等
风	地	炎	水
炎	风	水	地
水	炎	地	风
地	水	风	炎

如果机体不持有守护精灵的话，就表现为无属性单位。无属性的单位面对任何单位都能以100%的能力战斗。

守护精灵与地形移动也有一定的关系，在地形上移动需要移动格子数量。地形与守护精灵的属性相互克制的话，那么移动消耗的格子数量会增多，移动距离会减少。同时，地形对于守护精灵的属性也有关系，在擅长的地形上时机体的回避、防御或攻击力会得到加成，不擅长的地形上时则会减少。

精灵除了属性之外，还有“守护精灵位”的设定。分为圣位、高位、低位和劣位一共4种。除此之外，还有“守护精灵格”的影响。精灵格有三种，圣位最高，低位和劣位最低，根据守护精灵格的不同，战斗中会有一定程度的伤害补正，具体如下。需要注意的是，将机体满改之后精灵格会上升，比如从低位到高位，从高位到圣位。

	圣位	高位	低位·劣位
圣位	无补正	+10%	+20%
高位	-10%	无补正	+10%
低位·劣位	-20%	-10%	无补正



TIPS 最逆天的隐藏要素莫过于47话结束时总回合数少于300的奖励了，利用这500W资金，完全可以把主力机体统统改满！

PN值

除了最基本的 HP 和 MG 值之外，本作中还存在着名为 PN 的数值。而这也是系列传统的要素了。PN 指的是操者拥有的生体能量，使用部分武器需要消耗 PN 值，但是更重要的是 PN 会影响到魔装机的各项补正。包含魔装机最大 HP、最大 MG、装甲值和移动力，PN 值高的话，甚至能发挥出魔装机性能之上的能力。但是需要注意的是，一旦 PN 值下降，那么机体能力也会随之下降。PN 值消耗之后，每回合会回复最大值的 1/16。

补正相关	补正值
最大HP	现在PN值的10倍增加
最大MG	现在PN值的1/2增加
装甲	现在PN值的5倍增加
移动力	现在PN值的1/64增加

TR槽

本作的新增系统，专为男主角魔装机**レイブレード**设计，只有 TR 槽满的时候才能够使用他的必杀技。到后期可进行**トランスドライブ**时，也需要 TR 槽到 100% 的时候才能进行。如果装备了部件“S.L.V.R.**コード**”，则不在此列。

状态异常

部分武器附带有异常状态的效果，只要在背面攻击时就一定会发生。当受到异常状态时，战术地图上也会显示特殊的标志。需要注意的是状态异常对敌我双方都是有效的，这也说明不把后背暴露给敌人的重要性。状态异常一般持续一个回合。

精神系统

熟悉《超级机器人大战》系列”的玩家们相信对这个系统印象很深吧，没错，这个系统也是沿袭自系列的重要系统。各位机师可以通过消耗 SP 值来使用精神，使用之后能为自己或是队友带来各种有利的效果。消耗的 SP 值多少根据精神和技能而有所差异。SP 值不会自动回复(但某些特殊技能可以)。过关时，没用完的 SP 值会在过关时转换为 PP 值。机师可习得的技能随着等级的提升而增加，前五个精神是角色固定的，至于最后一个，则可以在所有精神中自由选择。





全精神指令

名称	对象	效果	消费SP
集中	自身单体	1回合当中，命中率・回避率增加30%	10
必中	自身单体	1回合当中，命中率为100%	12
感应	我方单体	1回合当中，命中率为100%	13
ひらめき	自身单体	获得一次能100%回避敌人攻击的效果	14
直感	自身单体	获得“必中”和“ひらめき”的效果	15
隐身	自身单体	1回合当中不被敌人视为攻击目标	15
不屈	自身单体	获得一次受到的伤害值固定为10的效果	16
铁壁	自身单体	1回合当中，装甲值变为3倍	30
加速	自身单体	下次移动时移动力+3	6
突破	自身单体	下次移动时，ZOC无效	10
手加减	自身单体	不击坠敌人让其留下HP10，只对等级比自己低的敌人有效	4
狙击	自身单体	获得一次射程+2的效果（射程1、格斗武器和地图兵器除外）	12
突击	自身单体	获得一次全武器移动后可攻击的效果	24
热血	自身单体	获得一次给与敌人2倍伤害值的效果	36
魂	自身单体	获得一次给与敌人2.5倍伤害值的效果	48
后援	我方单体	下次战斗获得的PP值变为2倍	22
应援	我方单体	下次战斗获得的经验值变为2倍	24
祝福	我方单体	下次战斗获得的资金变为2倍	26
幸运	自身单体	获得“祝福”和“应援”的效果	30
气合	自身单体	气力+10	20
脱力	敌单体	气力-10	25
激励	我方单体	气力+10	45
勇气	自身单体	获得“热血”、“必中”、“加速”、“气合”、“不屈”的效果	55
练功	我方单体	回复最大PN值的50%	34
补给	我方单体	MG与弹药全回复，气力-10	36
信赖	我方单体	回复最大HP的30%	17
友情	我方单体	HP全回复	23
根性	自身单体	回复最大HP的30%	10
ド根性	自身单体	回复全部HP	18
爱	我方全体	我方全员的HP全回复	60

我方各操者可习得精神

操者	精神指令				
サキト	直感	加速	突破	信赖	魂
エリシア	集中	ひらめき	信赖	激励	狙击
テイ-ル	友情	加速	铁壁	感应	热血
フイリス	直感	应援	补给	隐身	后援
ライオネル	不屈	幸运	必中	气合	热血
シュウ	突击	幸运	直感	练功	手加减
サフィ-ネ	加速	铁壁	感应	激励	爱
モニカ	信赖	必中	ひらめき	祝福	后援
ア-マラ	集中	狙击	加速	直感	魂
ムデカ	不屈	突击	加速	气合	魂
マサキ	根性	ひらめき	必中	幸运	热血
ヤンロン	集中	气合	ひらめき	加速	热血
テュッティ	信赖	感应	狙击	ひらめき	突破
ミオ	ド根性	铁壁	幸运	练功	热血
リュ-ネ	ド根性	气合	不屈	手加减	热血
セニア	信赖	ひらめき	必中	应援	激励
ゲンナジ-	根性	集中	不屈	隐身	魂
シモ-ヌ	加速	直感	脱力	补给	激励
ベッキ-	必中	铁壁	友情	应援	突击
ファング	ド根性	直感	突破	练功	魂
プレシア	信赖	感应	不屈	祝福	热血
ジノ	ひらめき	手加减	加速	后援	激励
ロザリ-	友情	ひらめき	祝福	脱力	气合
ザッシュ	ド根性	不屈	应援	加速	热血
ツレイン	ド根性	突破	不屈	气合	热血
メフイル	直感	信赖	幸运	突击	应援
ギド	ひらめき	加速	狙击	后援	热血
ガエン	集中	不屈	气合	隐身	练功
レミア	不屈	加速	突破	练功	热血
ニコ	不屈	加速	ド根性	突破	热血

TIPS 学习完特殊技能之后，请记得装备上才能生效。

我方各操者可习得精神					
操者	精神指令				
リコ	加速	信赖	ひらめき	感应	后援
テュ-ディ	必中	铁壁	手加减	狙击	魂
エラン	加速	集中	ひらめき	练功	魂
オキュラ	不屈	突破	气合	激励	热血
セレマ	应援	后援	友情	直感	幸运

精灵凭依

精灵凭依也是本作的特色系统之一，魔装机神（魔装机帝）的气力在 +30 的情况时就会出现**ポゼッション**选项。凭依后武器全部会更改成为专用的武器，同时 HP、MG 等机体能力会全部恢复。（SP 不会恢复）

精灵凭依有回合数的限制，发动时根据气力的不同，持续的回合数从 3~5 回合不等。凭依之后恢复时气力会相应地减少。但如果玩家取得了各个魔装机神的凭依无限部件的话，就没有回合数和气力减少的困扰了。

凭依气力	气力减少值
30~39	最终回合时气力-30
40~49	最终回合时气力-40
50	最终回合时气力-50



ACE奖励

当我方机师的击坠数量经过一定程度之后，就能够获得 ACE 奖励。

ACE奖励	获得条件
出击时气力+5	击坠数大于30
每回合的PN回复量从1/16增加到1/8	击坠数大于50

整备界面

在每个关卡结束后，玩家在整备界面中对机体进行改造、对武器攻击力进行提升、装备强化部件、进行操者育成和查看各种情报等。本作有着较多的可自定义内容，合理使用可是能让我方机体强大不少！

操者育成

玩家在战斗中可以取得 PP 值，而关卡中没有用完的 SP 值可以换成 PP 值加算。在操者育成的界面，玩家就能使用这些 PP 值来习得各种各样特殊技能，并对特殊技能进行升级。要想习得或者升级技能，只需要按方向键加上确认键即可。如果 PP 值不足，那么缺少的 PP 值将会变成红色。本作有一点是非常棒的，那就是已经习得的技能可以进行降级或者解除，在这个过程中 PP 值会原封不动地返还给玩家，这就适合玩家们自己调配合适的技能，并且针对自己所需的情况进行改变。

可习得的特殊技能与玩家的等级挂钩，后期一部分更强的技能需要玩家不断地提升自己的等级才能习得。也有一部分技能是需要完成某些事件，作为隐藏要素出现。当然，习得了技能并不代表就能使用，玩家必须按下确认键来进行装备。其中粉红色表示装备中的技能，黄色表示选中的技能已经被装备，而灰色则表示这个技能还未被装备上去。需要注意的是，可装备的技能数量是有限制的，这些可装备的格子会随着使用角色等级的提升而提升。

特殊技能：特殊技能分为“格斗”、“射击”、“支援”、“ステ－タス”和“复合”共 5 种类，在“操者育成”项目中可以进行选择。

● 格斗

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
PN打破	160	400	720	使用格斗武器攻击时敌人装甲的PN补正部分降低	LV1下降25%、LV2下降50%、LV3下降100%
反转攻势	240	600	1080	使用格斗武器时反击时一定几率比敌人提前攻击	–
背水の阵	240	600	1080	一定几率使用格斗武器的伤害值增加20%，但反击时防御力下降20%	–
豪腕	240	600	1080	格斗能力上升	LV1增加10、LV2增加20、LV3增加30
烈威击压	320	800	1440	使用格斗武器命中敌人时敌人的气力下降	LV1下降2、LV2下降3、LV3下降4
狮子奋迅	540	–	–	受到格斗武器攻击时气力+1	–
底力	720	–	–	最大HP在1/4以下时全部的攻击都变成会心一击	–
猛者	720	–	–	格斗武器在侧面或背面攻击时攻击力补正+10%，但命中率降低10%	–
猪突猛进	720	–	–	使用格斗武器攻击时对无属性以外的敌人增加10%的攻击力	ツレイン专用

● 射击

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
PN贯通	160	400	720	使用射击武器攻击时敌人装甲的PN补正部分降低	LV1下降25%、LV2下降50%、LV3下降100%
先射反攻	240	600	1080	使用射击武器时反击时一定几率比敌人提前攻击	–
名手	240	600	1080	射击能力上升	LV1增加10、LV2增加20、LV3增加30
百发百中	320	800	1440	一定几率在敌人回避时射击武器的攻击必定命中，但伤害值降低20%。	–
意气扬–	540	–	–	受到射击武器攻击时气力+1	–
扩散炮弹	540	–	–	使用地图兵器除外，射击武器击破敌人时伤害值的20%扩散到敌人周围4格的敌人上	–
一击离脱	720	–	–	未移动的情况下攻击敌人时，攻击后变得可以移动	即使使用格斗武器也有相同效果
射程延长	720	–	–	地图武器之外的射击武器射程+1	–
弹数装填	720	–	–	射击武器的弹数+3	メフイル专用



TIPS 本作很厚道的一点是，所有的部件都可以继承。因此在救出魔装机神的分支时，完全可以将两条路线都走一遍，就能取得全部魔装机神无限凭依的部件了。

支援

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
封杀	160	400	720	敌人的攻击无效化	随着等级的提升发动几率增加
气配察知	160	400	720	在受到侧面或背面的攻击时一定几率正面朝向敌人	随着等级的提升发动几率增加
修理性能	320	800	1440	通过修理回复HP	随着等级提升回复的HP增加
武运长久	320	800	1440	入手的经验值增加	LV1为1.1倍、LV2为1.2倍、LV3为1.3倍
一获千金	320	800	1440	入手的金额增加	LV1为1.1倍、LV2为1.2倍、LV3为1.3倍
援护攻击	320	800	1440	邻接的机体发动攻击时可为其发动援护攻击	随着等级的上升次数增加
援护防御	320	800	1440	邻接的机体被攻击时可为其发动援护防御	随着等级的上升次数增加
技量诱发	720	–	–	邻接4格内我方特殊技能的发动率增加20%	–
技量抑制	720	–	–	邻接4格内敌方技能的发动率降低20%	–
後方支援	720	–	–	修理・补给的对象范围从周围4格扩大到8格	–
坚忍不拔	720	–	–	敌人的攻击伤害降低50%（防御时降低25%）	プレシア专用
损伤还原	720	–	–	给与敌人的50%伤害转换为自身的HP回复	セニア专用
潜入行动	720	–	–	移动时受到敌人影响的ZOC以及敌人的气配察知无效化	ゲンナジ–专用
手枷足枷	720	–	–	周围4格的敌人移动不能的同时，敌人的命中率降低20%	シモ–ヌ专用
自由奔放	720	–	–	移动后不能使用的射击武器射程–2之后，变得可以使用	ベッキ–专用
全周剑域	720	–	–	格斗武器的攻击范围变成周围的8格	ファング专用
阵头指挥	720	–	–	周围8格的我方对敌人的伤害值增加20%的同时，气力+2	ジノ专用
勤俭力行	720	–	–	攻击时消耗的MG以及PN量减少30%	ロザリ–专用
隐秘行动	720	–	–	自己的气配察知必定发生的同时，敌人的气配察知变得无效化	ギド专用
亡魔征讨	720	–	–	对无属性的敌人增加20%的攻击力补正	ガエン专用
双子同调	720	–	–	リコ邻接时给与敌人的伤害值增加20%	ニコ专用
双子同调	720	–	–	ニコ邻接时回避率增加20%。	リコ专用



技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
霸气激情	720	–	–	气力的上升率变为2倍	レミア专用
直到专心	720	–	–	将敌人击破时可以再次行动（1回合只能发动一次）	ザッシュ专用
报复激昂	720	–	–	反击时将该回合受到的伤害值的一半附加到伤害值当中	テュ–ディ专用

ステ-タス

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
正确无比	240	600	1080	命中率上升	–
电光石火	240	600	1080	回避率上升	–
气炎万丈	400	1000	1800	格斗武器给与敌人的伤害值和命中率上升，属性补正无效化	–
免许皆传	400	1000	1800	格斗武器给与敌人的伤害值和以及回避率上升，被弹时侧面以及背面的伤害补正无效化	–
无念无想	400	1000	1800	射击武器给与敌人的伤害值和命中率上升，属性补正无效化	–
移动扩大	720	–	–	移动力+1	–
纵横无尽	720	–	–	全地形的移动消费变为1	–
斗争本能	720	–	–	出击时气力+5	–



复合

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
达人	400	1000	1800	格斗能力和射击能力上升	–
援护无欠	400	1000	1800	援护攻击与援护防御都可以发动	–
相反先攻	400	1000	1800	反击时有一定几率比敌人抢先攻击	–
一举两得	400	1000	1800	战斗中获得的资金和经验值上升	–
精确俊敏	400	1000	1800	命中率与回避率上升	–
PN无劲	320	800	1440	攻击时敌人装甲值的PN补正下降	–
士气高扬	900	–	–	受到敌人的攻击时气力+1	–
技量制御	900	–	–	周围4格的范围内我方的特殊技能发动率增加20%，敌人特殊技能的发动率降低20%	–

机体与武器改造

在战斗中玩家可以获得资金，利用资金可以对机体能力和武器能力进行升级改造。其中机体能力包含有机体的“最大HP”、“最大MG”和“装甲值”三个方面进行最多七个阶段的改造。在一览画面选择之后，使用方向键就能提高改造程度，改造程度越高，所需的资金也就越多，在资金不足的情况下，字体会显示为红色，那么这时候是无法进行改造的。

机体全改造奖励

在对机体的三个项目改造到最高程度的时候，机体的强化部件装备格会增加1格，同时守护精灵格会上升一个阶段。比如从低位到高位，从高位到圣位。除此之外，还能在以下特性中选择一个。

- HP+2000
- 装甲值 +200
- 移动力 +2
- HP 回复 30%（每回合 HP30% 回复）
- MG 回复 30%（每回合 MG30% 回复）
- 命中率补正 +10%
- 会心一击补正 +10%
- **コストセ－ブ**（攻击时消耗的 MG 和 PN 减少 20%）

TIPS 由于精灵凭依能回复机体的全部状态，因此建议可以作为强力的回复手段使用。



除了能对机体进行改造之外，玩家也可以使用资金对武器进行7阶段的改造，不过武器所消耗的资金通常会比机体来得更多。改造方式和机体改造一样，使用方向键提高改造程度之后利用确认键进行确定。有部分武器的后面会有一个星星模样的标志，这时候将该武器改满再继续强化之后，能获得额外的武器，并能再次进行7阶段的改造。

强化部件

强化部件的取得是本作关卡的主要目标之一,玩家可以在作战目的中看到每个关卡的强化部件取得方式,在满足条件之后就能在过关时取得。整体方式类似于《超级机器人大战》系列”的熟练度系统。在后期有部分强化部件的取得方式被隐藏了,而通常这些部件都非常强力,例如解除特定机体的精灵凭依回合数限制等。在装备强化部件之后,机体的能力能够得到相应地提升,但有一点需要注意的是,装备强化部件需要相应地格子数量,每台机体可以装备的强化部件数目是不同的。将机体改造到满的时候,可装备的强化部件+1。

类型	名称	效果
机体	アドオンシールド	最大HP+500
	シールドエンハンサー	最大HP+1000
	マジックコンデンサー	最大MG+50
	マジックアキュムレーター	最大MG+100
	リアクティブアーマー	装甲+100
	モジュラーアーマー	装甲+200
	ベクターノズル	移动力+1
	アクセラレイター	移动力+2
	HPリカバリー	回合开始时HP的最大值10%回复
	MGリカバリー	回合开始时MG的最大值10%回复
	プラーナサーキュレーター	最大PN+25
	プラーナレゾネーター	最大PN+50
	プラーナシールド	敌攻击的伤害值减少30%
	エクステンダー	射击武器的弹数+2
	エーテルチャフ	敌人命中率降低20%
	エネミーダウザー	使用地图兵器时附带敌我双方识别
	プラーナ增幅装置	最大PN+100

类型	名称	效果
机体	リペアデバイス	可使用“修理”指令(アルメラ所属机专用)
	サプライモジュール	可使用“补给”指令(アルメラ所属机专用)
	AGアジャスター	回避率+10(アルメラ所属机专用)
	空驱ける风の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(サイバスター专用)
	光放つ炎の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(グランヴェール专用)
	刻满たす水の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ガッデス专用)
	暗缠う大地の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ザムジード专用)
	虚唤ぶ无の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ゼルヴォイド专用)
	マハーニルヴァーナ	マハーカーラ不受气力限制使用(グランゾン专用)
	S.L.V.R.コード	トランスドライブ不受TR值限制使用(レイブレード专用)
ステータス	バイタルブースト	出击时に气力+5
	バイタルジェネレーター	出击时に气力+10
	风の加护	对大地属性的攻击力增加10%，但对炎属性的攻击力降低10%(风属性魔装机专用)
	炎の加护	对风属性的攻击力增加10%，但对水属性的攻击力降低10%(炎属性魔装机专用)
	水の加护	对炎属性的攻击力增加10%，但对大地属性的攻击力降低10%(水属性魔装机专用)
	大地の加护	对水属性的攻击力增加10%，但对风属性的攻击力降低10%(大地属性魔装机专用)
消费	HPリペア	自机的HP全回复，1关卡只能使用1次
	MGリペア	自机的MG全回复，1关卡只能使用1次
	PNリペア	1关卡只能使用1次机的PN全回复，1关卡只能使用1次
	SPリペア	自机的SP全回复，1关卡只能使用1次
	カートリッジ	自机的弹药全回复，1关卡只能使用1次
	精灵石	自机的HP、MG、PN、SP、弹药全回复，1关卡只能使用1次
特殊	フォーリーフィールド	地形效果的回避率补正无效化
	PPゲイン	击坠敌人时获得PP值变为2倍

TIPS 精灵凭依一般建议留到打BOSS时用，因为凭依后可使用的武器会减少，射程也会相应减少。

流程表

话数	关卡名	
第1话	フォールン・ワールド	
第2话	アンノウン	
第3话	ただ一命の为だけに	
第4话	失われたもの、残されたもの	
第5话	常在战场	
分支	击坠数エリシア≧サキト	击坠数サキト＞エリシア
第6话	A 波纹	Bエスケ–プ
第7话	A 恶しき军势	B 逃避の先に
第8话	大いなる暗	
第9话	平安が来るその日まで	
第10话	亡都の出会い	
第11话	无秩序は正されず	
第12话	パトリオット	
第13话	善意と恶意	
第14话	イルゼノン社の依赖	
第15话	暗跃せし者达	
第16话	灼热の遭遇战	
第17话	异变	
第18话	结界维持装置攻略战	
第19话	裁き、下されしとき	
第20话	行く先は见えず	
第21话	荒废世界	
第22话	双子の绊	
第23话	并び立つ英杰	
第24话	首都夺回作战	
第25话	その先に待つものは	
第26话	托す者、托される者	
第27话	シュテドニアスの明日	
第28话	破坏の权化	
第29话	ラングラン到达	
第30话	袭击者	
第31话	歼灭の光	
第32话	ブレイクスル–	
第33话	フリングホルニ	
分支	テュッティ路线 选择“テュッティの事が气になる”	マサキ路线 选择“マサキの事が气になる”
第34话	A 炎、尽きる事なく	B 鸣动
第35话	A 绝えぬ奔流	B 解放の时
第36话	亡き王国に捧ぐ挽歌	
第37话	巨恶の鼎	
第38话	终わりゆく世界で	
第39话	破灭の扉	
第40话	忘れられぬ痛み	
分支	第37话开始前选择 “正直にバラす”	第37话开始前选择 “うまくごまかす”
第41话	A ヒ–ロ–	B フィリス
第42话	碎かれた心	
第43话	世界と、痛みと、现实と	
第44话	巨なる者と虚なる者	
第45话	立ちはだかる者	
第46话	その力は谁が为に	
第47话	反攻开始	
第48话	ジャイアント?キリング	
第49话	缲り返されてゆく事	
分支	第37话开始前选择 “正直にバラす”	第37话开始前选择 “うまくごまかす”
第50话	A 约束は果たせぬままに	B 愿いは全てと引き换えに
第51话	结末	
分支	第37话开始前选择 “正直にバラす”	第37话开始前选择 “うまくごまかす”
最终话	A 明日を、その手で	B 明日の为に、未来の为に

注：基本上所有的分支都能依靠选项来进行选择，玩家们自行选择喜爱的路线即可。至于结局的话，B 结局相对 A 结局比较完美，不过对于想取得白金的玩家来说，两条路线都是必须要走的。第 6 话的分支与两位主角的击坠数量有关，注意把握好击坠数量即可。

TIPS 技能“封杀”无论在开盘还是终盘都非常好用。

关卡详解

第1话 フォールン・ワールド

胜利条件	敌全灭
失败条件	**サキト**被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：作为第一个关卡，完成的难度并不算高。只要将敌人全部消灭或者经过4个回合即可。在查看作战目的的时候，还能切换到地图配置的标签页，查看战场的局势。最开始会有两个敌人冲上前，注意站位即可轻松将它们干掉。在干掉第三个敌人之后会有剧情发生，女主角出现。本关卡结束。



第2话 アンノウン

胜利条件	1. 我方全员到达逃脱地点 2. 敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：本关的敌人数量非常的多，在最开始的地图配置里，北边有12台机体、东边有14台机体，因此要想慢慢和敌人打消耗战是不明智的。最开始会有3台机体追击，注意好朝向，一步步前进之后依靠反击就没有问题了。



第3话 ただ一命の为だけに

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.**サキト**或**エリシア**被击坠。 2.迎来第11个回合时仍然没有满足胜利条件。
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：敌人有6台，由于目标是要在特定回合内将敌人全灭，所以建议让**サキト**和**エリシア**兵分两路进攻。朝着左边由于有高低差影响，压力较大，因此建议让带有回复部件的**エリシア**过去比较妥当。

第4话 失われたもの、残されたもの

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	**ヴァルシオ－ガ（ティ－ル）、リジェリオ－ルＡＲ（フイリス）**
可获得部件	–
强化部件获得条件	–



攻略要点：敌人的最初配置有12台机体，由于敌人会涌上来，因此中央的**ヴァルシオ－ガ（ティ－ル）**和**リジェリオ－ルＡＲ（フイリス）**注意迎击敌人即可，而下方两机向着中央移动，注意朝向即可。**フイリス**的防御力比较低，因此要注意使用自身的回复机能。主力可以交给**ティ－ル**进行输出。只要注意自身HP的话，胜利手到擒来。

第5话 常在战场

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.**ライオネル**被击坠 2.**ライオネル**之外的我方角色全灭
加入角色	**ディ－グリッド（ライオネル）**
可获得部件	**カ－トリッジ**
强化部件获得条件	**ライオネル**的HP未低于30%的情况下完成本关卡

攻略要点：敌人一共有10机，多在西北方位置，因此建议迅速让大部队接近**ライオネル**以减轻他的压力。要想取得强化部件，必须让**ライオネル**不低于30%，只要多使用他的“不屈”精神，在敌人攻击的时候防御即可。等到周围的敌人被清理得差不多的时候，让**ライオネル**使用远距离的武器轰即可，难度很低。



第6话A 波纹

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	**リジェリオ－ルＡＲ（テュッティ）**
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：一开始**テュッティ**被4台机体围攻，因此建议让她移动到高台处避难，其余的角色就要迅速靠近她，以保护其不被击坠。否则的话就要注意她的HP，活用“信赖”能力和高低差影响，慢慢地将敌人击破。敌人共有8机，能力不强。**エリシア**、**ティ－ル**和**ライオネル**强制出击，依靠**ティ－ル**等人的配合，**エリシア**可以先在一回合内干掉一台机体，随后注意站位，进行防守反击即可。



TIPS 本作的剧情比较一般，但众多的机体可使用，也算是圆粉丝们一个梦想。

第6话B エスケ-プ

胜利条件	1. 我方全员到达脱离地点 2. 全灭敌人
失败条件	我方任意一机被击坠
可获得部件	フォーリーフィールド
强化部件获得条件	7回合内敌人全灭前我方所有机体到达脱离点

攻略要点：这一关我方开始只有**サキト**和**フイリス**的机体可以使用，并且陷入周围敌人的包围，好在敌人的实力依然不强，并且周围的敌人第一回合不会主动移动，因此我方可以开始就主动出击往优先清理掉后方和两边的几个敌人，顺便适当注意下实力较弱的**フイリス**的安全。需要注意的是本关的强化芯片获得条件要求玩家不能击坠全部敌人，想利益最大化的玩家注意下回合数，留下一台敌机再过关即可。

第7话A 悪しき军势

胜利条件	1. 敌全灭 2. 我方全员到达逃脱区域
失败条件	我方任一机被击坠
加入角色	リジエリオ－ルAR（テュッティ）
可获得部件	フォ-リ-フィ-ルド
强化部件获得条件	4回合内击坠敌机5台以上

攻略要点：最初的敌人有7台，全部在东边，要想达成部件目标的话，建议全员向西边前进，敌人前锋有3台机体靠近，因此建议迅速将这3台清理之后再靠近剩余两台，将敌人打至空血，利用反击是不错的选择。打败敌人5台之后，西边会迎来敌人增援，将敌人全灭或者到达目标地点即可。

第7话B 逃避の先に

胜利条件	我方全员到达脱离地点
失败条件	1.我方任意一机被击坠 2.敌人全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：本关刚开场**サキト**的气力就减了30，并且每次我方每击坠一名敌人后还会继续下降气力，实力大打折扣，因此我方的主战力也就只有**ゲンナジー**和**フイリス**两人，不过本关开始两方势力的敌人会互相攻击，玩家可以让**サキト**和**フイリス**往**ゲンナジー**的所在地点汇合，然后等双方战力被消耗殆尽后再等着那些残血敌人跑过来将其一一击倒即可。要注意本关的失败条件之一为敌人全灭，因此务必要留下至少一台敌机后再全员到达脱离地点过关。

第8话 大いなる暗

胜利条件	敌全灭
失败条件	サキト被击坠
可获得部件	リペアデバイス、サプライモジュ－ル
强化部件获得条件	サキト用“トランスドライブ”击坠敌机3台以上

攻略要点：本关开始后サキト习得“トランスドライブ”，同时系统增加TP槽，只有TP槽满时サキト才能使用トランスドライブ。由于和强化部件的取得条件息息相关，因此需要密切留意。开场后敌人前方有8台，后方有6台，因此落在后方的机体就要迅速往南压进。每回合开始后让サキト使用“トランスドライブ”击杀敌人，3回合就能完成目标。其余的只要多利用防守反击即可，难度不高。胜利之后ア－マラ出现，帮助主角们解围。



第9话 平安が来るその日まで

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ガリルナガン（ア－マラ）、ノルス・グラニア（モニカ）、ウィ－ゾル改（サフィ－ネ）
可获得部件	水の加护
强化部件获得条件	モニカ击坠敌机3台以上

攻略要点：敌人有15台机，所幸我方也有相当的战力，所以本关难度可以说是非常低。首先兵分两路，朝着北方和西方均匀分配队伍，其实不用太分散，敌人自然会往前压上。由于取得强化部件的要求是让**モニカ**击坠敌机3台以上，因此可以让她往前压上。她的攻击距离比较长，因此也可以捡其它人打剩下的机体。



第10话 亡都の出会い

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ニムバス（ムデカ）
可获得部件	マジックコンデンサ－
强化部件获得条件	用テュッティ击坠マグウ－キ・ヘキ

攻略要点：最开始有9个敌人在，目标敌人**マグウ－キ・ヘキ**在北方位置，由于我方能力强，本关也没特别的难度。在第二回合，敌人会有增援出现在中央，共6机，我方的增援则在北边出现。本关有两台**マグウ－キ・ヘキ**，达成目标只需要打倒一台即可，**テュッティ**对其有特效，至于其它敌人只要稳扎稳打就能轻松胜利。

第11话 无秩序は正されず

胜利条件	击坠ブロウ
失败条件	我方全灭
可获得部件	ベクタ－ノズル
强化部件获得条件	ムデカ用フェルミオンキャノン将ブロウ击坠

攻略要点：敌人有十一台机，目标在西边，敌人配置较为松散。目标角色的HP有20000左右，是目前为止遇到的HP最多的角色，因此建议多移动到其身后和侧面进行攻击，最后让**ムデカ**用**フェルミオンキャノン**将其击坠即可。不过由于**フェルミオンキャノン**有气力要求，因此建议让他迅速将击破其余杂兵，提升气力。



TIPS 活用ZOC系统，可以计算突破敌人防线的方式，这也是快速破关的重要方式！

第12话 パトリオット

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方全灭 2.防御区域被敌人侵入
可获得部件	アドオンシ–ルド
强化部件获得条件	**ムデカ**击坠敌人5机以上

攻略要点：开始后敌人有10机，由于分散在各个角落，因此建议迅速移动到防御区域附近，等待敌人靠近之后一一消灭即可。本关的目标是让**ムデカ**击坠敌人5机以上，因此敌人的最后一击尽量由**ムデカ**解决。可以为其装备增加移动距离的芯片，配合突击精神，达成目标则不成问题。

第13话 善意与恶意

胜利条件	1.**エウリ–ド Ⅱ**的HP低于50% 2.**エウリ–ド Ⅱ**被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	**エクステンダ–**
强化部件获得条件	击坠**エウリ–ド Ⅱ**

攻略要点：敌人有12机，呈左右平均分布，目标敌人处于最中间。这里两边的楼梯是一处难点，由于敌人有高低差优势，加上附带有援护攻击的能力，所以很容易陷入苦战。建议由前方机体承担伤害，后方机体迅速赶上从背后将敌人击破。随后留下一台机体，集中全力攻击目标机体。利用背后攻击和高威力的武器配合可以顺利达成。如果还不行的话建议带上援护攻击，那样就万无一失了。

第14话 イルゼノン社の依頼

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	ＡＧアジャスタ–
强化部件获得条件	我方机体将**エリック**、**ズネロ**、**ブロウ**击坠

攻略要点：敌人有两大势力，分别处于北面和南面，目标机体都是BOSS级的机体，因此建议兵分两路，分开讨伐就不必担心BOSS机被敌人击坠。本关难度很低。

第15话 暗躍せし者达

胜利条件	敌全灭
失败条件	**レミア**被击坠
加入角色	**ガルガ–ディア**（**レミア**）
可获得部件	**リアクティブア–マ–**
强化部件获得条件	**ズネロ**生存的状态下完成本关卡

攻略要点：最开始敌人有十一台机，第三方势力则有五台，由于强化部件目标是要求**ズネロ**存活，因此需要多派出一条分队保护他。不过并不需要太多的人，剩余的集结朝着敌人本队攻击即可。敌人有3台能力较强，为了防止**ズネロ**傻傻地跑去送死，建议迅速将它们击破。

第16话 灼热の遭遇战

胜利条件	1.**アディ–ナム**以外的敌人全灭 2.击退**アディ–ナム**
失败条件	1.我方全灭 2.敌人到达我方范围线
可获得部件	炎の加护
强化部件获得条件	击退**アディ–ナム**

攻略要点：最开始敌人杂兵有12台，在第3、6、9、12、15回合会不断有敌人增援出现，均出现在东或者东北边。不过每次只会出现两个敌人。注意不要移动到熔岩边，否则会受到伤害。北边面临的压力比较大，因此建议多使用地形取得优势。**アディ–ナム**的HP有67540，一旦HP低于50%就会撤退，由于他有每回合回复20%的技能，建议在留下一名杂兵的情况下，在一回合内猛攻即可。

第17话 异变

胜利条件	敌全灭
失败条件	**サキト**被击坠
可获得部件	大地の加护
强化部件获得条件	**サキト**在没受到伤害的情况下完成本关卡

攻略要点：在出击后敌人有14台机，分散在地图的各个区域，击坠敌人7机之后**サキト**可以行动，在4个回合会有我方增援出现在东边。注意别让**サキト**遭到攻击，着实将敌人击破即可。



第18话 结界维持装置攻略战

胜利条件	**サキト**到达指定位置
失败条件	1.**サキト**被击坠 2.迎来第15个回合
加入角色	**レイブレ–ドＬＦ**（**サキト**）
可获得部件	**バイタルブ–スト**
强化部件获得条件	5回合之内**サキト**到达指定位置

攻略要点：最开始有9个敌人在，目标敌人**マグゥ–キ・ヘキ**在北方位置，由于我方能力强，本关也没特别的难度。在第二回合，敌人会有增援出现在中央，共6机，我方的增援则在北边出现。本关有两台**マグゥ–キ・ヘキ**，达成目标只需要打倒一台即可，**テュッティ**对其有特效，至于其它敌人只要稳扎稳打就能轻松胜利。



第19话 裁き、下されしとき

胜利条件	敌全灭
失败条件	**ガエン**被击坠
加入角色	**ソルガディ**（**ガエン**）
可获得部件	风の加护
强化部件获得条件	用**ガエン**击坠**ボ–キン**2机（后期追加）

攻略要点：在战斗第一部分需要注意**ガエン**的HP，当迎来第三个回合或**ブラッシュ**的HP低于30%时，**ブラッシュ**撤退，敌人从西边和北边增援。这时候会增加强化部件的目标。在一周目想要击坠**ブラッシュ**有些难度，玩家可以静候第三个回合到来。之后会进入三方混战的局面，玩家完全可以等待敌人相互消耗之后再捡便宜。**ボ–キン**两机实力强劲，建议先让其它人将其消耗至空血后，由**ガエン**击破即可。

TIPS 敌人的攻击力普遍较高，因此要注意离敌人最近的角色，避免被围攻至死。

第20话 いく先は见えず

胜利条件	1. アクレイド 撤退 2. 敌全灭
失败条件	アクレイド 或者チュッティ 被击坠
加入角色	ダイオン（アクレイド）
可获得部件	ＰＰゲイン
强化部件获得条件	アクレイド 的HP在50%以上的状态下完成本关目标

攻略要点：本关开始时**アクレイド**被包围在 4 台机体中间，北方有 5 台机体，下方有 8 台机体，形势比较严峻。第二个回合我方从西北增援，第三个回合再次从西北增援，第四个回合从南面增援，第五个回合从东边增援，因此形势慢慢对我方有利起来。注意目标机体的 HP，慢慢将敌人清理即可。由于经验不少，尽量还是将敌人全灭吧！

第21话 荒废世界

胜利条件	1.敌全灭 2.**ブロウ**被击坠（我方增援出现后）
失败条件	1.我方全灭 2、**サキト**或**ティ－ル**被击坠（我方增援出现）
可获得部件	**プラ–ナサ–キュレ–タ–**
强化部件获得条件	5回合内将**ブロウ**击坠

攻略要点：敌人有 16 机，由于要迅速将**ブロウ**击坠，因此只能全力冲到目标位置，中途的敌人可以用作增加气力用，不过由于距离远，因此在前进的过程中需要用上“加速”等精神指令。目标角色的 HP 有 2 万左右，至少需要两台机体用必杀技才能解决。在第 6 个回合我方会从南面进行增援，**ブロウ**再次出现，胜利和败北条件更改，再次将**ブロウ**击坠即可。



第22话 双子の绊

胜利条件	敌全灭
失败条件	ニコ或リコ被击坠
加入角色	キョウメイ朱（ニコ）、キョウメイ苍（リコ）
可获得部件	ＨＰリカバリ–、ＭＧリカバリ–
强化部件获得条件	ニコ或リコ将ブラッシュ击坠



攻略要点：最开始**ニコ**和**リコ**被夹在两方势力之间，敌人数量众多，因此要注意两人的 HP 避免被击坠，不过好在两人实力强劲，因此不必太担心。建议往南面移动，让两军势力互相攻击的时候，我方可以捡空血的敌人打。在第四个回合我方的增援从南面出现，之后就进入反攻的机会了，当消灭敌人到一定程度之后，敌方会朝着南面压近，注意 BOSS 让**ニコ**或**リコ**击坠就能达成本关的强化部件目标。

第23话 并び立つ英杰



胜利条件	敌全灭
失败条件	ニコ、リコ、レッフェン或ロヨラ被击坠
加入角色	エウリ－ドⅡ（レッフェン）、エウリ－ドⅡ（ロヨラ）
可获得部件	エ–テルチャフ
强化部件获得条件	レッフェン和ロヨラ的HP在高于50%的情况下完成本关卡

攻略要点：敌人数量众多，有 21 台机体在。最需要提防的就是北边新出现的六台机，由于本关要求让レッフェン和ロヨラ的 HP 高于 50%，因此下方部队就必须迅速往北边赶过去。需要注意的是在一边有敌人处于高位，站在附近需要提防高低差所带来的超高命中。建议带上远距离攻击手段的机体，加上“感应”、“必中”等精神进行反击。レッフェン和ロヨラ的能力超强，因此只要拉好距离，就可以屈死敌人，因而取得强化部件的难度并不算高。

第24话 首都夺回作战

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：敌人数量众多而且非常分散，共有 19 台机体，因此建议习得援护攻击和援护防御，将我方角色进行聚集之后，利用这种方式给与敌人大量伤害。由于本关没有强化部件可以取得，因此可以毫无顾虑地自由行动。不过由于失败条件较为苛刻，因此要注意较弱角色的残余 HP。在消灭完一批之后敌人会有第二波攻势，不过几乎没难度，轻松过关。

第25话 その先に待つものは

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	シ–ルドエンハンサ–
强化部件获得条件	4回合内击坠敌人5机以上

攻略要点：在出击人员依然是上一话的固定搭配，敌人集中在西边，共有 13 台。敌人并不强，很轻易就能击坠 5 机。迎来第 5 个回合时敌人增援从北方出现，我方增援从东北出现，敌人的增援非常强力，因此最好能形成夹击的态势，慢慢将敌人包围。

第26话 托す者、托される者

胜利条件	1.迎来第5个回合 2.グラギオス被击坠（5回合之后）
失败条件	1.サキト被击坠 2.サキト以外的我方全灭 3.迎来第10个回合（5回合之后）
可获得部件	プラーナシールド
强化部件获得条件	サキト用インテグラルキャリバー攻击グラギオス（后期追加）

攻略要点：本关难度略高，一开始需要面对包括神在内的15台机体，第一阶段由于要保护サキト，所以建议不要乱跑，在中间迎击敌人即可。第2、3、4回合时敌人会在西南、东南方向增援，玩家可以一边消灭敌兵，一边等待。迎来第5个回合时，敌人从西南、东南和北方增援，我方增援从南方出现。在第6、7、8、9回合时敌人从西北、东北方向增援。由于此时我方军力已经非常强，因此在清理完一部分杂兵之后就可以集中攻击グラギオス了。整体难度不高，不过要记得让サキト用インテグラルキャリバー攻击グラギオス，只要攻击就算完成目标。

第27话 シュテドニアスの明日

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ディンフレイル（ギド）、ザイン（シモーヌ）、ラ・ウェンターー（ベッキー）
可获得部件	アクセラレイター
强化部件获得条件	フィリス将ボーロ以外的敌人击坠3机以上后、再与ボーロ进行战斗

攻略要点：本关开始前キョウメイ朱与苍长期脱离（32话回归），改造资金全部归还。在满足一定条件后，本关开始前可以取得アドオンシールド、マジックコンデンサー、リアクティブアーマー和ベクターノズル。本关的敌人皮比较厚，因此要让实力相对低的フィリス击破敌人的话，需要将敌人打至空血，由她去补刀即可。难度不高。

第28话 破坏の权化

胜利条件	ヴォルクルス被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	マジックアキュムレーター
强化部件获得条件	将ボーロ击坠

攻略要点：杂兵有14个，分散在道路两方，因此我方可以分配两个小队，一路杀进目标地点。注意的是敌人会使用援护攻击等手段，因此要留心HP，决定好行动比较稳妥。ボーロ站的位置比较赖，所以建议还是等大军集合后，全力输出即可。剩下的破坏神没什么威胁。

第29话 ラングラン到达

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任何一机被击坠
可获得部件	モジュラーアーマー
强化部件获得条件	ガエン将バシュリエ与ウーフ击坠

攻略要点：包含BOSS在内，敌人一共有15机，由于我方人数众多，因而难度并不算高。但由于我方任何一机都不能被击坠，所以要留心自身的HP剩余状况。由于敌人占有高度优势，所以建议迅速将悬崖边上的地疼解决。本关完成后リジェリオールAR（テュッティ）脱离，改造费返还。



第30话 袭击者

胜利条件	1.敌全灭 2.说得ロザリー（第二阶段）
失败条件	1.我方任何一机被击坠 2.ムデカ或レミア被击坠（第二阶段） 3.对ロザリー发动攻击（第二阶段）
加入角色	ジャスティニア（ロザリー）
可获得部件	精灵石
强化部件获得条件	ムデカ与レミア各自击坠2机以上

攻略要点：敌人数量众多，有高达20台机体，而且大多正面相连，会使用援护攻击等手段，实力也比较强，所以要给与敌人大伤害较为困难，因此要有一定的苦战准备。建议先全力击坠敌人一机之后撕开一个口子进行攻击。不过鉴于敌人会聚集到中央位置，因此逐台击破是一个不错的选择。在战斗进入第二部分时，需要说得ロザリー，对其攻击会导致关卡失败，需要注意。

第31话 歼灭の光

胜利条件	将ブラッシュ击坠
失败条件	サキト或者ガエン被击坠
加入角色	レイブレードHB（サキト）
可获得部件	PNリペア
强化部件获得条件	击坠アディーナム

攻略要点：包含BOSS在内有20机体，而且2回合时敌人从东北、东南方向进行增援，将敌人全灭之后敌人会从东北。东南再次进行增援。本关开始サキト的机体更换为レイブレードHB，但最开始他是无法行动的，所以需要留一名队员保护他。中间的敌人非常强力，需要注意。要想取得强化部件必须先击败アディーナム，他的HP在6万左右，难度不高。



第32话 ブレイクスルー

胜利条件	1.グランゾン到达指定区域 2.アディ－ナム被击坠（作战变更）
失败条件	1.グランゾン被击坠 2.グランゾン之外的我方被消灭 3.我方全灭（作战变更）
加入角色	グランゾン（シュウ）、キョウメイ朱（ニコ）、キョウメイ苍（リコ）
可获得部件	プラ–ナシ–ルド
强化部件获得条件	シュウ的HP在高于50%的情况下完成本关

攻略要点：在第2~6回合时敌人会持续从南北方向增援，7、8回合时分别从西北、西南进行增援。シュウ到达指定位置时，此人增援从东边出现。当アディ－ナム出现后，下回合我方有增援从西南出现。最开始阶段需要护卫好シュウ，不过实际上敌人一般是追不上的，不必担心。进入第二阶段之后アディ－ナム出现。此时作战目标更改，シュウ也可以操作了。敌人会朝着中央靠近，我方也朝着中央出发，建议先扫除一定数量的杂兵以提升气力，BOSS最好交给ニコ与リコ姐妹以合体技击坠，这样就能取得新的奥义。

第33话 フリングホルニ

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任一机体被击坠 2.我方全灭（作战变更）
加入角色	ヴァルシオ－ネR（リュ－ネ）、ギオリアス・ロイ（ファング）/ウエルスピナ－・レイ（ジノ）、ディアブロ（プレシア）、デュラクシ－ル（セニア）
可获得部件	プラ–ナレゾネ–タ–
强化部件获得条件	セニア击坠敌人3机以上

攻略要点：在本关不可以使用地图兵器，第一阶段有8台敌人在，到第3个回合时敌人增援从东北、西方出现，我方增援在东南出现。接下来战斗进入第二部分。**セニア**搭乘的机体能力强大，想要击坠3机非常轻松。注意的是本关可以入手合体技，需要让**ムデカ**掩护**ロザリ**－击坠敌人，完成后本关会有特殊对话，之后就能使用他们两个的合体技了。本关难度不高，可以轻松达成。



第34话A 炎、尽きる事なく

胜利条件	マグウ–キ・マニン全灭
失败条件	レミア被击坠
加入角色	グランヴエ－ル（ヤンロン）
可获得部件	光放つ炎の意志
强化部件获得条件	结界周围的敵人3台全部由レミア击破（击破1台后需要5回合内击破剩下的2台）

攻略要点：关卡开始会给与玩家20万，拿着这笔钱去适当强化下我方的出击阵容吧。地图分三路，两个边路为火魔杂兵，地图中间的结界处有三个杂兵看着黄老师。两边的火魔杂兵会直接冲过来，不过血量只有6400，很好对付，将现有战力兵分两路分开清理即可。第二回合开始后结界处后方不定期会增援两个火魔杂兵，不过基本上对我方够不上大威胁。结界处的三个敌人有20500的血量，不过没有HP回复，想拿本关强化芯片的玩家务必让レミア将结界处的三台敌人的人头全部收走（注意条件是让レミア击破1台后需要5回合内击破剩下的2台，所以レミア击破一台后回合数可别拖太久了）。将结界处的三台敌人全部击坠后本关结束。

第34话B 鸣动



胜利条件	1.敌全灭 2.**ガエン**到达指定位置（作战变更） 3.敌全灭（达成胜利条件2之后）
失败条件	1.我方任一机体被击坠 2.**ガエン**被击坠（作战变更）
加入角色	ザムジ－ド（ミオ） デルギラン（メフィル） レオゲイラ（ツレイン）
可获得部件	暗缠う大地の意志
强化部件获得条件	近卫骑士团出现之后，8回合内将**ミオ**救出

攻略要点：关卡开始前可以获得资金20万，我方能力有限，最开始就会遇见15个敌人，难度稍微有一些。迎来第3、第4个回合时敌人从西北增援，敌人全灭后或经过一定回合后，在**ザムジ－ド**附近有新的增援出现。此时作战目标变更。为了取得部件，必须赶在8回合内到达指定位置。建议为**ガエン**装备上增加移动力的部件，随后其他角色突破移动封锁，让他使用隐身的精神突破即可。

第35话A 绝えぬ奔流

胜利条件	1.敌全灭 2.**フイリス**到达指定地点（作战变更） 3 敌全灭（达成胜利条件2之后）
失败条件	1.**フイリス**被击坠 2.迎来第十二回合内的敌方行动回合（作战变更） 3.我方全灭（达成胜利条件2之后）
加入角色	ガッデス（テュッティ）
可获得部件	刻满たす水の意志
强化部件获得条件	テュッティ救出前将ヴァ－ルニ－ヤ击坠

攻略要点：关卡开始前还会给玩家20万用于改造。鉴于本关的过关条件和フイリス相关，建议用芯片补强下フイリス机体的移动力。本关的地图有意思的一点就是玩家拯救水魔装机的必经之路有一座被分为两部分的桥，该桥每一回合都会改变地形，其改变方式为两段全部下沉水面→桥的第一

段浮上水面→桥的第二段浮上水面，然后以此循环。水魔装机虽然在地图上是被封印状态，但是其驾驶员的“信赖”精神依然可以对我方使用，玩家可以适当利用（比较奇怪的是其“感应”精神却无法对我方使用，笔者个人理解是迪蒂本人跟我方有很深的羁绊所以可以使用“信赖”，如果不是BUG的话那笔者真是万分佩服对Winky社细节的把握）杂兵敌人依然分布在两边，地图下方还有BOSS坐镇，玩家依然可以兵分两路行动。杂兵数量相比前一关增加了不少，虽然实力依然不强并且还不会主动移动，不过我方也不要在路上浪费太多回合，因为第二回合开始胜利和失败条件会分别变更为フィリス到达指定地点和迎来第十二回合内的敌方行动回合，并且桥的两边还会增援12个水魔杂兵。鉴于桥的移动方式，我方理论上讲只有在9、12这两个回合数里才能到达指定地点（3和6这两个回合我方肯定都还在赶路清杂的阶段，基本就不要想了）。玩家若想到达指定地点的话必须要从桥上走过，否则桥沉下水面后玩家是无法到达指定地点的，因此玩家要在回合数上多加注意。ヴァ－ルニ－ヤ的可P地图炮范围很大，用其削血后让我方其他人员来补刀的话效率会更高。下方的BOSS的HP只有67970，击倒他就可以拿到强化芯片，争取一回合就将其拿下，然后将我方大部分战斗力留在原地等待，让フイリス过桥去到达指定地点。如果玩家担心フイリス被桥两边的水魔杂兵袭击的话让其挂着“隐身”精神即可安然无忧。达到指定地点以后水魔装机自带30气力直接加入我方，BOSS也会原地复活，不过面对我方的大部队，再加上可以凭依的水魔装机，依然是一回合被撂倒的命。再次打倒BOSS后我方将地图里剩余的杂兵清理掉后即可过关。

第35话B 解放の时

胜利条件	1.15个回合内リュ－ネ到达指定位置 2.敌全灭 3.击坠正体不明机（作战变更）
失败条件	1.リュ－ネ被击坠 2.迎来第15个回合 3.我方全灭（作战变更）
加入角色	サイバスタ－（マサキ） ネ－ゼリア （テュ－ディ）
可获得部件	空驱ける风の意志
强化部件获得条件	リュ－ネ击坠デモンズイルフ4台以上

攻略要点：敌人数量众多，还好在开始前能取得20万资金，对机体进行一定的改造再上吧。如果满足条件的话，リュ－ネ的武器还能进行升级。目标的デモンズイルフ能力很低，建议让她用上气合之后，利用地图兵器迅速轰炸即可。救出マサキ后进入第二部分的战斗，只要将敌人击坠即可，难度不高。



第36话 亡き王国に捧ぐ挽歌

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	バイタルジェネレ－タ－
强化部件获得条件	魔装机神的操纵者各自击坠2机以上

攻略要点：由于有强大的魔装机神助阵，本关的难度并不高，不过需要注意的是敌杂兵实力有所增长，在前方冲锋的应该选取实力较强的机体。等到消灭完杂兵之后，魔装机神利用精灵凭依迅速输出即可。至于后方出现的骑士团，只要派出一两台较强的机体，利用地图炮轰就能轻易取胜。

第37话 巨恶の鼎



胜利条件	1.将S・ヴォルクルス、R・ラスフィト－ト、G・グラギオス击坠 2.将ヴァ－ルニ－ヤ击坠（作战变更）
失败条件	我方全灭
加入角色	ネオ・グランゾン（シュウ）
可获得部件	マハ－ニルヴァ－ナ
强化部件获得条件	サキト将グラギオス击坠、シュウ将ヴォルクルス击坠、マサキ将ラスフィト－ト击坠

攻略要点：本关开始前会发生对话，选择“正直にバラす”则是普通结局，选择“うまくごまかす”则是好结局，这影响到41、50和最终话的分支。敌人数量众多，如果想要取得强化部件，则需要有特定的人将目标击坠。取得的强化部件可以让グランゾン在无需气力要求的条件下就能发动ネオ・グランゾン状态。当击坠ヴォルクルス时グラギオス全回复、击坠グラギオス时ラスフィト－ト全回复、击坠ラスフィト－ト时ヴォルクルス全回复，因此每次只攻击一个目标为佳。当击坠全部邪神之后，ヴァ－ルニ－ヤ也会全回复，此时将他击坠就能完成本关了。其余的杂兵主要用作提升气力用。

第38话 终わりゆく世界で

胜利条件	将ヨ－テンナイ击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：包含BOSS在内有25台机体，建议先清除一定数量的杂兵以提升气力。不过即使是杂兵也有一定威胁，因此建议先将BOSS身边的杂兵清理到剩下一只即可。当进行到一定回合或是将杂兵全灭之后，会有新的敌人增援。ヨ－テンナイ的HP低于70%时会进行全回复，再次低于20%时会回复近50%的HP，加上她自身带有HP回复，所以非常难缠。建议不要拖过回合，每次回合都充分利用即可，配合增加伤害的精神，应该不难实现。

第39话 破灭の扉

胜利条件	我方全部单位到达脱离区域
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：本敌人数量只有7台，但在每个回合分别会有敌人从北边增援。本关的关键在于突破敌人的封锁线，所以建议要迅速集中全力击破一台巨人族，之后其余机体迅速通过，留下较强的机体殿后。随后**リジェリオ－ルＡＲ（フィリス）**完全脱离，改造费也得以返还。



第40话 忘れられぬ痛み

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：最开始我方有14机，而敌人也有14机，从各个方位围过来。建议带上攻击力较高的机体比较合适。本关的难度开始上升，巨人的HP有3万左右，而且防御和攻击力都非常高。建议在气力提升之后迅速利用大招解决。否则的话也请集中力量击坠一两机以减少威胁。本关结束后**ディ－グリッド（ライオネル）**被解体，改造费完全返还。

第41话A ヒ-ロ-

胜利条件	1.**サキト、エリシア、ティ－ル**全部人到达脱离点 2.敌全灭（作战变更）
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	**プラ–ナレゾネ–タ–**
强化部件获得条件	敌人全灭前**サキト、エリシア、ティ–ル**全部人到达脱离点

攻略要点：本第3、6回合时敌人从东边西边进行增援，开始后必须一边援护目标任务到达目的地，一边击坠敌人，否则的话本关会拖得很长。在路上注意敌人的ZOC封锁，一步步打倒敌人前进，进入战斗的第二部分时需要将敌人全灭，如果之前有注意削弱敌人的话还好说，否则很容易陷入长时间的战斗。



第41话B フィリス

胜利条件	1.**ティ–ル说得フィリス** 2.全灭敌人（作战变更后）
失败条件	我方任意一机被击坠
可获得部件	**プラ–ナレゾネ–タ–**
强化部件获得条件	说得**フィリス**前全灭敌人

攻略要点：本关的失败条件看似很苛刻，敌人也全是3W血量的巨人族，不过敌人全部处于坡下方的平原，玩家可以让新古兰森这样的高生存率机体走下方平原削血，其他相对比较弱的机体走两边的高坡，利用高低差来慢慢欺负这些巨人族。将**フィリス**以外的敌人全灭后用**ティ－ル**说得**フィリス**即可获得强化芯片。要注意的是说得**フィリス**后我方的**ティ－ル、エリシア、レミア、サキト**撤退，右边的高坡处会增援一个15W血和四个3W血的巨人族，15W血的巨人族还拥有HP回复，因此撤退的四人之外的大部队最好可以适当节省下MG和PN，然后将大招毫不留情地向这几个敌人头上砸去吧！

第42话 砕かれた心

胜利条件	将**フィリス**击退
失败条件	我方全灭
可获得部件	**アクセラレイタ–**
强化部件获得条件	**サキト、エリシア**各自和**フィリス**战斗

攻略要点：本关不可以使用地图兵器，加上BOSS一共有15台机。如果本关应用得好的话，能在两到三回合内完成。先让其它机体阻挡住上方巨人的移动，随后让**サキト、エリシア**往前达成目标，**フィリス**有可能会往上移动，在第二回合就要迅速让**サキト**往前拖住她，在第三个回合分别与她交战后即可。

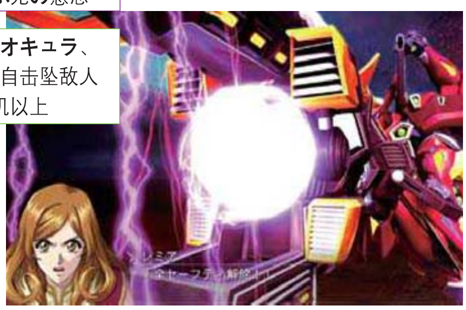
第43话 世界と、痛みと、现实と

胜利条件	1.迎来第5个回合 2.**ボ–ロ**被击坠
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	**ヴァルシオ－ガ（ライオネル）**
可获得部件	ＳＰリペア
强化部件获得条件	4回合内将**ボ－ロ**击坠

攻略要点：敌人只有7台机，因此可以直接攻击BOSS，杂兵依靠反击处理就是。很简单的关卡，两到三回合就能完成。

第44话 巨なる者と虚なる者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	**ゼルヴォイド（エランン）、スヴェンド・デルツ（オキュラ）、スヴェンド・デルツ（セレマ）**
可获得部件	虚喚ぶ无の意志
强化部件获得条件	**エランン、オキュラ、セレマ**各自击坠敌人一机以上



攻略要点：最开始敌人有15机，能力不高，迅速将他们消灭之后，敌人会从各个方位出现，而我方增援也从东边出现。在第二个阶段，为了取得部件，建议让其他角色将敌人打至空血之后让这三人进行补刀即可。至于其它敌人，由于之前的杂兵战已经提升了大量气力，配合热血、魂等精神使用，一回合内将这些敌人清理光是很简单的事情。

第45话 立ちはだかる者



胜利条件	1.击坠メルセン 2.击坠ムンガル（作战变更）
失败条件	我方全灭
加入角色	ゼルヴォイド（エラン）、スヴェンド・デルツ（オキュラ）、スヴェンド・デルツ（セレマ）
可获得部件	マジックアキュムレ－タ－
强化部件获得条件	サキト、エリシア、ライオネル中的任何一人将メルセン击坠

攻略要点：最开始有16台机，建议可以将他们当做提升气力的道具用。将メルセン击坠后杂鱼敌人全部撤退，敌人从西南进行增援，虽然数量众多，但是如今的近卫骑士团已经不是我方对手，轻松就能将对方解决。

第46话 その力は誰が為に

胜利条件	击坠フィリス
失败条件	我方全灭
加入角色	ガルガ－ディア（ザッシュ）
可获得部件	S.L.V.R.コ－ド
强化部件获得条件	サキト、エリシア、ライオネル都和フィリス发生战斗

攻略要点：杂兵有26机，而且实力非常强大，当中甚至有HP高达15万的敌人。如果只是普通进攻的话，需要逐步打败敌人瓦解攻势，要想突破敌人防线，那么每一排至少要击败2机以上。如果要迅速结束本关，那么就要有一两台机体被敌人打爆的觉悟，撕开敌人防线之后往前冲刺，随后集中力击败BOSS即可。本关的部件非常强力，建议取得。只要让サキト、エリシア、ライオネル各自与BOSS发生战斗即可。



第47话 反攻开始

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	モジュラ－ア－マ－
强化部件获得条件	ザッシュ将ムンガル击坠

攻略要点：在第二个回合后敌人会从西北和东南方向增援，数量众多，但是大多数是杂兵级别，在提升气力后利用地图炮可以迅速将敌人清空。但需要注意的是ザッシュ并不是强制出击的，因此如果要取得部件的话，请记得将他带上，让其他人将BOSS打到空血的时候，由他解决即可。本关的难度不高，灵活应用的话可以在4回合内完成关卡。如果在本关结束后，玩家的总回合数低于300，那么可以获得5000000资金的奖励，这也关系到一个奖杯的取得。

第48话 ジャイアント・キリング

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	精灵石
强化部件获得条件	がエン将バシュリエ和ウ－フ击坠

攻略要点：敌人分为两拨势力，分为南边的巨人和北边的教团，由于双方会互相争斗，因此我方也可以乘敌人削弱的时候收割。第5回合有晨明旅团出现，一旦击坠ボ－ロ，增援和教团的势力都会撤退，因此要想达成部件目标就要加快速度了。剩下的巨人并无太大威胁，注意两个15万HP的巨人即可。



第49话 操り返されてゆく事

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	シ－ルドエンハンサ－
强化部件获得条件	5回合内满足胜利条件

攻略要点：敌人主要构成是近卫骑士团和魔装机，从西到东南位置一共有三波，分别有12、12、11机，数量虽然多，但是都没特别的威胁性。当全灭敌人后会有新的增援，メルセン带着一众魔装机出现。不过此时气力已经很高了，剩下的敌人也只有被虐杀的份，轻易过关！

第50话A 约束は果たせぬままに

胜利条件	1.敌全灭 2.フィリス被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：本关的目标简单粗暴，而敌人的构成也基本是以往的组成。巨人、近卫骑士团和魔装机，由于巨人比较强，因此建议先从骑士团和魔装机入手，提升气力之后再将敌人歼灭。全灭敌人之后フィリス出现，她的机体和以前一样，当HP低于一定程度之后会进行回复，由于我方的气力值应该很高了，因此也没什么特别的难点，集中全力将她击坠即可。



第50话B 愿いは全てと引き换えに」

胜利条件	击坠フィリス
失败条件	我方全灭
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：给普通路线相比本关的初始敌人全部为巨人族，并且地形方面我方无明显优势，我方大部队可以兵分两路慢慢推进，合理运用援护攻击和援护防御可以有效提高清兵率和生存率。需要注意的是从第四回合开始我方部队起始位置会增援两台3W血量的巨人族，因此也需要适当注意一下前方队员的“菊花”，不然被巨人族打一下后面还是很疼的。フィリス相比之前会在HP小于10W的时候小恢复一次，不过面对现在拥有大量攻击精神的我方依然是杯水车薪。将其击坠后即可过关。

第51话 结末

胜利条件	将フ－ム・ラカ－ブ击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：我方共有16机，而敌人全是强手角色，除了巨人之外还有三邪神在，因此本关很容易就陷入苦战。在第五个回合之后，敌人会派出增援。本关的主要打法可以先攻击HP较低的普通巨人，等待气力上升之后再继续往前。中央的邪神可以看实际情况，并不一定要全部消灭。建议消灭两只即可。建议让带有“铁壁”的机体在后方，发动精神阻挡住巨人的攻击，之后前锋集体对BOSS进行输出即可。黑之巨人拥有2回行动的能力，HP有543400，其实只要战术得当的话，是可以在一回合内将他消灭的。



最终话A 明日を、その手で

胜利条件	将カドゥム・ハ－カ－ム击坠
失败条件	マサキ被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：最终BOSS战，敌人除了三邪神各自两台之外，还有4个巨人以及最终BOSS，数量不多，我方一出击就已经是气力+30的状态，每回合还会增加气力5，本关的精灵凭依是不限制回合的。因此如果不想和杂兵纠缠的，可以在解决一个邪神之后继续往前。最终BOSS有二回行动能力，附带有地图炮，HP有841320，但难度超低，顺利就能通关。





最终话B 明日の为に、未来の为に

胜利条件	将カドゥム・ハ－カ－ム击坠
失败条件	マサキ被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：跟普通路线相比，敌人初始配置为12个3W血的巨人和两个15W血的巨人以及三个5W血的破坏神，不过跟普通路线一样，我方初期全员便增加30气力，后面还会每回合增加5气力，一直增加到50气力为止，可以直接用大招对巨人族和破坏神们造成高伤害。三个破坏神被全部击坠后的下一回合会在破坏神初始位置召唤出三个调和神，将调和神全部击坠后的下一回合则又会增援三个创造神，然后依次类推可以无限增援，不过血量都在4W–5W之间，依然很好对付。最终BOSS的血量依然为85W，有二次行动但还是没有HP回复，惟一需要注意的就是其地图炮，气力要求为130，玩家可以在接近BOSS的过程中用“脱力”精神削弱其气力，使其无法使用地图炮攻击大部队。等大部队围到BOSS身边后就可以围殴之了，85W的HP在五大凭依魔装机神、新古兰森以及光灵机等机体面前依然不够看，玩家可以静心用大招将其轰杀成渣，顺便观摩一下与最终BOSS的特殊战斗对话。将其击坠后本关结束，《魔装机神》系列”也画上了休止符。

继承要素

通关之后游戏会要求玩家存档，存档之后玩家再次读取存档能够继承一些要素，并且进入游戏的二周目。具体的可继承要素如下：

- 资金（2周目：继承75%
  3周目之后：继承１００%）
- PP（2周目：继承75%
  3周目之后：继承１００%）
- 击坠数
- 隐藏武器
- 隐藏的特殊技能
- 技能格子数量

隐藏要素

限制解除部件

・空驱ける风の意志（サイバスタ－）
マサキ路线35话、リュ－ネ击破4台デモンズイルフ。

・光放つ炎の意志（グランヴェ－ル）
テュッティ路线34话、レミア击破结界周围的3台敌人。

・刻满たす水の意志（ガッデス）
テュッティ路线35话で、救出前将ヴァ－ルニ－ヤ击破。

・暗缠う大地の意志（ザムジ－ド）
マサキ路线34话、近卫骑士团登场后8回合内ガエン将ミオ救出。

・マハ–ニルヴァ–ナ（グランゾン）
37话时、シュウ将ヴォルクルス、マサキ将ラスフィト－ト、サキト将グラギオス分别击破。

・虚唤ぶ无の意志（ゼルヴォイド）
44話时、エラン、セレマ、オキュラ各自将敌人击坠。

・S.L.V.R.コ–ド（レイブレ–ド）
46话时、サキト、エリシア、ライオネル与フィリス进行战斗。

隐藏强化部件

・プラ–ナ增幅装置
选择“テュッティの事が气になる”。
35话时フィリス击坠1机以上、不被击破的条件下完成关卡。
35话完成时フィリス的等级在30以上。

武装相关

・ニコ与リコ合体技“奥义・冰炎只影阵”

第 32 话、**ニコ**与**リコ**使用合体技（双击·阴阳两仪劲）击坠**アディ－ナム**。

・ムデカ・ロザリ–合体技“相克剑・龙哮凤鸣”



第 30 话用**ムデカ**说得**ロザリ－**。

33 话让**ムデカ**掩护**ロザリ－**将敌人击坠，完成 33 话时发生特殊对话后习得。

・リジェリオ–ルCL（エリシア）“ハイフリュ–ドランチャ–”

37 话开始前选择“正直に**バラす**”。

41 话时**ティ－ル**的战斗中**エリシア**对其进行援护攻击或者掩护防御。

44 话开始前的对话入手。

・ヴァルシオ–ネR“圆月杀法・乱れ散华”

33 话时让**リュ－ネ**击坠敌人 1 机以上，在不被击破的情况下完成关卡。

33 话完成时**ティ－ル**的等级在 30 以上。

选择“**マサキの事が**气**になる**”。



・ソルガディ“二乃型・虎掷龙拿”

31 话开始前将武器升级到炎鬼的级别。

31 话开始前的特殊对话入手。

・ノルス・グラニア“广域修理装置”

37 话开始前选择“**うまくごまかす**”。

44 话结束时、**モニカ**的击坠数 30 以上。

45 话开始后、**セニア**与**モニカ**的对话中入手。

技能相关

・テュ–ディ的特殊技能“报复激昂”

37 话开始前选择“正直に**バラす**”。

38 话用**テュ－ディ**的反击将一机以上击坠。

40 话开始前发生**エリシア**与**テュ－ディ**的特殊对话后入手。

・ザッシュ的特殊技能“直到专心”

36 话时**レミア**与**ムンガル**进行战斗。

37 话开始前选择“**うまくごまかす**”。

45 话时**レミア**与**ムンガル**战斗。

47 话开始前入手。

500万资金



47 话完成时总的回合数在 300 回合以下，在 48 话开始时会出现特殊对话入手资金。

奖杯相关

本作的奖杯设置非常有意思，很多目标都需要先查阅奖杯列表才能达成，但是所幸的是其余的奖杯难度并不高。建议玩家先按自己的喜好享受一周目的游戏，然后在开始游戏之前查阅一下各个奖杯的相关要求，逐一达成即可。一般而言二周目就能白金，时间在 100 个小时左右。

奖杯列表

属性	名称	条件
白金	COFFIN OF THE END	取得其余的全部奖杯
金杯	アカシックレコード・リーディング	用语录・追想录・乐曲集・分支线全部完成
金杯	最强を求めて	通过升级入手超过45种以上的武器
金杯	パーツコレクター	取得“强化部件”35种以上
金杯	スキル道免许皆传	取得“特殊技能”55种以上
金杯	フル・ギンギン・チューン	将5机以上的机体和武器都改满
银杯	ラ・ギアス７大超兵器	1个关卡内4台魔装机神与ゼルヴォイド进行精灵凭依、レイブレードＨＢ发动トランスドライブ、グランゾン发动マハーカーラ
银杯	风がそよぐその先に	通关“明日の为に、未来の为に”
银杯	それぞれの行方	通关“明日を、その手で”
银杯	苍き魔神	1关卡内ネオ・グランゾンで击坠敌人10机以上
银杯	ユーフォリック・トランス	1关卡内サキト使用レイブレード武器“トランスドライブ”击坠敌人5机以上
银杯	クアドラプル・ポゼッション	对1机的敌人使用ポゼッション状态下4台魔装机神的必杀技
银杯	何も言わずに持って行け	获得アハマド的追加报酬
银杯	一击入魂！	在一次战斗中给与敌一机造成10万以上的伤害值
银杯	恶缘契り深し……？	取得ロザリー与ムデカ的合体攻击，并使用该合体攻击将敌人击坠
银杯	战いを乗り越えて	在一个周目中，サキト击坠敌人100机以上
铜杯	おつかれさまでした。	查看终了信息
铜杯	テクニシャン	使用特殊效果攻击让敌人陷入异常状态
铜杯	剑と翼！	故事剧情“レイブレード　Light Flyer”发生
铜杯	歼灭の光	故事剧情“レイブレード　Heavy Blaster”发生
铜杯	外法の极み	1关卡内召唤全部的デモン
铜杯	绝对服从的姊弟关系	レミア的战斗中ザッシュ对其进行援护攻击或者援护防御
铜杯	トランスドライブ、发动！	レイブレードＨＢ发动トランスドライブ
铜杯	真传の域	エラン使用“梦想千鸟舞”击破任一邪神
铜杯	黑焰の狩人、袭来	アーマラ在出击可能的关卡中（强制出击除外）５回以上出击
铜杯	恶运强き男	ライオネル在使用精神“幸运”的状态下将敌人击坠
铜杯	修理はおまかせ♪	1关卡内用フィリス的アルメラ系机体为レイブレード、ヴァルシオーガ、リジェリオールＣＬ、リジェリオールＡＲ、ディーグリッド全员进行修理
铜杯	ダブルクロスマッシャー！	ヴァルシオーネＲ与ヴァルシオーガ参与对方的援护攻击、两机均使用“クロスマッシャー”
铜杯	蔷薇の调教师	サフィーネ使用特殊效果的攻击让敌人进入スタン状态
铜杯	姊侧の战い	1关卡内エリシア、セニア、レミア、ニコ、テューディ全员出击
铜杯	バニシング注意报！？	デュラクシール与ガリルナガン参与对方的援护攻击或者援护防御
铜杯	行くぜ、财布イス！	マサキ在使用精神“热血”与“幸运”的状态下使用必杀技“真传・乱舞の太刀”
铜杯	广域制压战术	1关卡内我方机使用地图兵器10种以上
铜杯	大国を背负う者达	アクレイド、レッフエン、ロヨラ随意一机击坠敌人
铜杯	嬉しいサプライズ	エリシア受到ティール的补给
铜杯	マグウーキなんて怖くない！	1个周目我方全员击坠マグウーキ100机以上

难点奖杯解析

アカシックレコード・リーディング：游戏中最难的奖杯，除了基本的全路线达成之外，用语集其实是最难的。因为有部分隐藏要素会出现特殊的对话，所以建议玩家要把全部的隐藏要素都达成才可以。所幸的是本作的隐藏要素并不难达成，因此建议玩家在排除掉自己完成的部分之后再逐一排查吧。

最强を求めて与フル・ギンギン・チューン：建议取得 500 万资金奖励之后，全部修改完跳出奖杯后，读取存档再继续游戏。

外法の极み：要求将ガエン的相关武器升满后，在一次战斗中全部召唤即可。

何も言わずに持って行け：如果不从最开始就注意节省回合数的话，会有些难度。因此建议玩家不必恋战，迅速达成每关的目标破关。相对于一周目，继承了存档的二周目达成这个目标会比较轻松。



准备工作

◎ 角色作成

游戏开始后首先要创建初代当家的角色，性别选择会关系到家族成员是“三姐妹”或是“三兄弟”，之后按照以下各个选项进行更细致的调整。



容貌

容貌调整分为四种形式：

1. 使用自己的容貌：利用PSV的前置摄像头自拍，系统以此为基准自动生成角色容貌，生成后可手动调整。

2. 使用他人的容貌：利用PSV的背面摄像头拍摄他人，系统以此为基准自动生成角色容貌，生成后可手动调整。

3. 手动调整：完全按照自己的想法调整角色的头发、脸型、眼睛、嘴巴等7个部分。

4. 委办：系统随机生成角色容貌，生成后可手动调整。

名字

名字分为“姓氏”和“名字”两个部分，一旦决定后在游戏中便无法更改，请慎重。有取名困难症的玩家可以选择“委任”，让系统随机生成。

原本计划同步发售的《俺尸2》中文版，没想到最终跳票了一个月左右，相信很多喜欢这个系列的玩家都等得有些心急了吧。相比在PSP上重制过的前作，本作无论是在画面、系统还是耐玩度上都有着不小的进化，并且也不再有语言方面的障碍。因此即便没有玩过前作，如果你喜欢偏传统的迷宫类RPG的，那么本作都非常值得一试。

简单难度通关约为30小时　白金时间约为60小时

文 哪尼　美编 心の永恒

跨过我的尸体2	SCE	角色扮演
PSV 俺の屍を越えてゆけ2		繁体中文版
2014年9月4日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为350港币		

职业

主角的家族包括当家在内，在游戏开始时就只有三人。玩家要从8个基础的职业中选出3个分配给他们，笔者建议根据不同职业的攻击范围做适当的搭配。在游戏中想要开放其他职业的话，需要挑战迷宫后获得对应的指南书。

家族色

选择家族服饰的配色，共两种。

◎ 难度选择

创建好角色后便要选定难度，本作中一共有5种难度，具体差异可参见下表。比较特别的是本作中新增的“很丰富”，在狂热火红阶段的难度切换为“久沉浸”，保证玩家能够充分利用这个容易获得贵重品的状态，平常时的设定则与“轻松玩”相同。另外难度可以在游戏中宅第中的“系统”→“设定”中进行更改。

难度	预计通关时间	敌人体力	敌人持有金钱	战斗经验值	时间流逝速度
轻松玩	30小时	75%	200%	250%	快
扎实走	50小时	88%	150%	175%	普通
仔细练	70小时	94%	125%	125%	稍慢
久沉浸	1000小时	100%	100%	100%	慢
很丰富	30小时	75%	200%	250%	特殊

©Sony Computer Entertainment Inc.

家族传承

和一般 RPG 强调某一名主角的套路不同，“《俺尸》系列”中族人们由于受到诅咒的关系，寿命都非常短暂，因此即便个人能力再突出也没用，最重要的是要让整个家族不断地传承并发展壮大。玩家除了要培养角色外，还要从基因延续、人口控制、工作分配等多方面进行考量。请尽量保持家族中人丁兴旺，一旦家族中所有角色寿终正寝却后继无人时，那么便会 Game Over。

◎ 族人资料

在宅第菜单中选择“一族”→“个人资料”就可以查看族人的具体资料了。此时按方向键左右可以在“状态”、“能力”、“装备”、“奥义”四个选项卡间进行切换和查看，在状态选项卡中按△键可以查看特殊效果。



基本能力

角色基本能力的高低、成长度及成长上限受遗传因子的素质影响，与该角色的年龄也有较大关联。

体力：战斗中角色的 HP 值，降为 0 后无法战斗，且健康度会大幅下降。

技力：战斗中角色的技能值，用于发动法术。

健康：角色的健康度，用于发动奥义，健康度过低可能会导致角色直接死亡。

战胜点：可以理解为经验值，随着数值的增长角色的能力也会得到提升。由于游戏不会直接显示角色等级，因此战胜点就是判断角色等级的依据。战胜点的最大值为 64181，对应的最高等级为 50。

●特别说明：健康

每位族人的健康度默认为 100（亦为最大值），健康度与角色的能力与寿命相关，是一项非常重要的指标，玩家务必留意：

1. 只有当健康度为 100 时，族人才能发挥出全部的能力。否则体力、攻击、防御、敏捷等各项能力都会同比下降。



2. 如果以健康度极低的状态返回宅第中，该角色很由可能会在寿命未到的情况下直接死亡。

●降低健康度的条件

1. 寿命将尽
2. 以战斗不能的状态结束战斗
3. 在体力低于 70% 的情况下战斗或快跑
4. 发动奥义或式神
5. 使用消耗健康度的法术

●回复健康度的条件

1. 返回宅第中即可回复，回复量视角色年龄而定，年龄越小则回复量越多
2. 使用回复健康度的“汉方药”
3. 使用回复健康度的道具
4. 在宅第中选择“休养”

角色状态

角色状态受到基础能力值及装备两方面的影响。

攻击：角色的攻击力由基础能力与装备的武器决定。

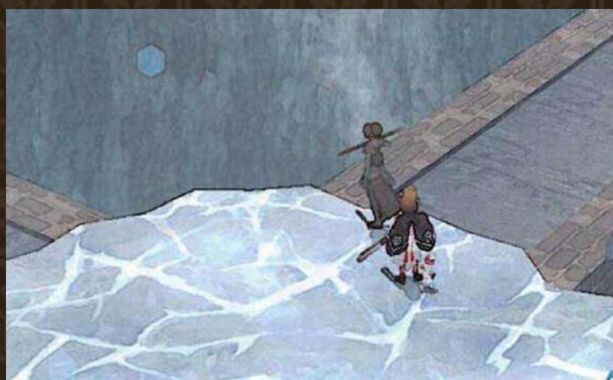
防御：角色的防御力由基础能力与装备的防具决定。

敏捷：与角色的命中率、回避率，以及战斗中的行动顺序相关。

忠诚：族人对家族的忠诚度，过低的话可能会离家出走。

●特别说明：忠诚

每名角色都有“忠诚度”的设定，默认为 100（也是最大值）。如果忠诚度持续下降到一定值时，族人就有可能离家出走，并会随机带走装备、道具、金钱等。离开后的族人不会回归，并且会在其出生 3 年后化为地缚灵，以黑色形象出现在迷宫中，打倒后就可以将他们带走的物品取回。



提升忠诚度的条件

条件	增加量
派遣某角色出阵作战	小
战斗中采纳角色会给出的意见	小
为角色装备对应的订制武具	中
为角色装备珍品、名品等道具	视装备效果而定
选择该角色为当家	中
成功讨伐鬼神	中

降低忠诚度的条件

条件	减少量
长期不派某角色出阵	小
战斗中多次不采用角色建议	小
卖掉角色所持有的订制武具	中
为角色装备降低忠诚度的饰品	视行动和战斗情况而定
选择忠诚度比某角色低的族人成为当家	中
成功讨伐鬼神	中

基因素质

角色的基因由其父母的遗传因子决定，后天不会有任何改变。基因素质分为心、技、体三个大类，每个大类中又细分为火、水、风、土四种属性，因此一共有十二种属性构成了角色的遗传因子。基因素质除了决定该角色的基本能力外，还会对其行动方式、法术威力等多个方面造成影响，具体差别如下：

心：影响角色在战斗中的行动方针，火属性倾向进攻，水属性倾向回复，风属性倾向辅助，土属性倾向防御。



技：影响法术、奥义等技能的威力，并与属性攻击的威力和抗性相关。火属性影响攻击类法术，水属性影响回复类法术，风属性影响异常状态命中率，土属性影响异常状态抗性。

体：影响角色的基础能力，火属性影响攻击，水属性影响体力，风属性影响敏捷，土属性影响防御。

◎ 寿命相关

成长阶段

由于受到诅咒，族人的寿命大概只有两年左右。如果健康度方面没有出现大幅波动，那么寿命最短为 1 年 4 个月，最长为 2 年 1 个月左右，女性族人的寿命普遍会比男性长一些。

虽然寿命不长，但族人的一生仍然分为“幼年期”、“少年期”、“中年期”、“壮年期”和“老年期”五个阶段，不同阶段的成长度有所差异，因此对不同寿命的族人进行合理的工作分配是非常有重要的。

阶段	年龄	差异
幼年期～少年期	0~2 个月	无法出阵战斗，只能在家中接受训练，玩家可以为其指定导师，这样可以加快成长速度。在这一时期中，角色主要提升的是“心”和“体”两个方面
青年期	3~8 个月	可以出阵战斗，但由于体力值不高，因此并不适合打头阵，也要尽量为其装备性能较好的防具，充分保证其安全。在这一时期中，角色主要提升的是“体”的属性，健康度的回复量也很充足。
中年期	9 个月～1 年 2 个月	最适合战斗及交神的阶段，不仅健康度的回复量大，“心”、“技”、“体”三个方面的成长都非常迅速，是主要的战斗力。
壮年期～老年期	1 年 3 个月～寿命终了	“心”、“体”两方面的成长已经微乎其微，健康度的回复量也大幅降低。处于这一时期的角色不再适合出阵作战，玩家可以让他们在家中训练新人。

寿命除了可以在“个人资料”中进行查看，还可以通过角色脸部的“刻印”进行直观的判断，蛇形的刻印越明显，则角色寿命也就越短。


寿命剩3个月时


寿命剩2个月时


寿命剩1个月时

反魂仪式

如果某个族人并非由于寿命耗尽，而是在战斗中因为健康度过低而导致濒死的话，只要其父母或祖父母尚在人世，且不是现任当家的话，便会询问玩家死否通过“反魂仪式”救回自己的后代。如果同意的话该角色就可以代替其后代死亡，通过反魂仪式重生的后代族人在发色和瞳色上会发生变化。比较特别的一点是，如果濒死的角色尚未元服，那么夜鸟子也可以对其使用“反魂仪式”。

◎ 后代传承

交神

当族人成长到 8 个月进行元服仪式后，就可以通过“交神”来传承后代了，具体的做法是选择宅第菜单中的“交神厅”→“交神仪式”。

交神是族人与神祇之间进行的仪式，需要消耗奉献点数，基因素质越好的神祇，所需要的奉献点数也就越多。通过“交神”仪式，除了能传承后代外，最重要的是改善遗传因子，让族人的总体能力不断得到成长。在选择神祇的时候按△键就可以查看遗传因子的状态了，由父系与母系两部分组成，包含心、技、体三个大类，每个大类下分别都有火、水、风、土四种属性，并以不断跳动的横向条状图进行展示，条状图越长代表该神祇的遗传因子素质越高，与其交神所诞生的后代在基础能力、成长度等方面都会更优。

后代的基因同样由“父系”和“母系”两部分组成，其中“父系”基因来自父亲，“母系”基因来自母亲。因此系统会从父亲的两部分基因中按属性进行随机筛选（具体来说，就是从父系心火和母系心火中随机选择其一，其他 7 种属性亦是如此），母亲的基因传承同理。两方面随机筛选过后就组成了后代的两部分基因，基因的优劣关系到后代本身的能力素质，虽说有一定的不确定性，但如果能让交神的族人和神祇在 8 种属性上呈现出互补的状态，那么就能够比较稳定地让后代的素质得到提升，这也是交神时需要特别留意的一点。

游戏中还有一个比较有趣的设定，那就是“隐性基因”，如果你发现某个族人的基因素质很高但实际能力却比较普通，那么他很有可能是因为“隐性基因”的关系导致能力未能体现，只要继续让其进行交神，让优秀的基因在后代身上“显性”呈现即可。



●神祇相关

通过不断的交神，不仅族人的能力会得到提升，神祇的遗传因子也会随之成长和优化，从而提高其在天界中的排名。之后再与其进行交神的话就可以传承更好的遗传因子，当然所需要的奉献点数也就越多。进行交神时，在奉献点数足够的情况下，只能选择名字亮起的神祇。如果神祇名字呈现灰色并提示“搜索中”，表示该神祇需要玩家达成相应的条件将其解放，之后才可以进行交神。

养子 / 结魂

养子 / 结魂是除了交神之外传承后代的方式，不过必须是在“他国交流”时才能进行。具体的作法是在其他家族宅第中的“选择养子·结魂的候补”中，收养他族的族人为养子，或是让其与族人进行结魂。通过这两种方法可以将他族中一些优秀的遗传因子融入到自己的家族中，改善后代的能力。由于养子和结魂只需要花费一定的金钱，不消耗奉献点数，因此在遇到奉献点数不足的情况时，也可以利用这两种形式来延续后代。



遗传

本作中，除了族人的遗传因子、奥义之外，相貌特征也是会代代相传的，即便你初代当家捏得再完美，进行交神或结魂后还是会遗传到对方的特征。因此想要后代长得好看的话，请务必要挑选一个长相正常的对象，否则生出什么怪胎都不奇怪。比起长相，后代的性别则完全在掌控之内，将进行交神或结魂的族人的年月加上其战胜点，奇数的后代为男性，偶数的话后代为女性。





双子

游戏中双胞胎的设定还是比较严谨的，分为“同卵双生”、“异卵双生”和“异卵双生”龙凤胎三个种类，主要区别如下：

同卵双生	相别相同，长相及遗传因子也非常相似
异卵双生	性别相同，长相及遗传因子差别较大
异卵双生龙凤胎	性别、长相及遗传因子均不相同

需要注意的是，双子中的其中一人无法继承父母的奥义，职业也会不同，但比较特别的是在战斗中双子间仍然可以进行并力奥义。双子的诞生是有一定几率的，族人越少则几率越高，通过与特别的神祇交神，亦可以提升双子的诞生几率，比如坂上菊理媛、红梅白梅童子、阿业与阿轮、阿吽兄弟、阴阳儿中。

一世之祝福

通过不断地与同一名神祇进行交神，那么生出的孩子便有可能得到“一世之祝福”，从而获得在某些能力上加成的效果，不过加成效果也仅限于该名角色，不会传承到后代的身上。家族初代的三名角色，以及夜鸟子一定会拥有“一世之祝福”的加成效果。

◎ 特殊系统

氏神



随着族人遗传因子素质的不断提升并达到一定的水准，在其死亡的时候小鼬便会询问玩家是否供奉其为氏神，一个家族中最多能供奉 20 名氏神。成为氏神后，族人便可以与其进行交神，由于相比其他素质相当的神祇，氏神所需要的奉献点数较少，并且一般长相都比较正常，实用度颇高。

转生

在游戏的正篇流程中，玩家可以通过消耗一定的的奉献点数，让“斩鬼夜鸟子”转生为家族中的一员。此时她和族人一样会受到两大诅咒，不同的是她无法进行交神、结魂等传承后代的系统，也不允许成为当家和队长。夜鸟子死亡一个月后就可以再次让其转生，随着转生次数的增加，她的各项能力都会得到成长。



将正篇流程通关后，交神厅中边会追加“转生之法”的选项，此时玩家消耗奉献点数的话可以让神祇转生为族人，不过一旦转生过后，该神祇就不会变为鬼神，但也无法再与其进行交神了。

鬼头

鬼头作为本作中追加的新职业，是一个非常特殊的存在（具体分析可参阅后文中的职业部分）。当流程推进到开启这一职业后，交神厅中便会追加“戴上鬼头”的选项，玩家可以指定当家之外的任意男性族人进行转职。

转职为鬼头的族人，其样貌和名字会从族谱上完全抹除，并清空所有法术和奥义。鬼头不仅会丧失普通族人所拥有的大部分操作，死亡后也无法升天成为神祇。



市街经营

除了壮大自己的家族以及不断的战斗之外，合理的经营市街同样重要。伴随着市街的发展，玩家可以得到的支援也就越充分，比如可以入手更好的武器、防具、道具等等，得到事半功倍的效果。

◎金钱投资

花费一定的金钱入股市街中的各个设施就可以进行投资了，每个月只能进行一次投资，而设施则要等1个月才会升级。需要注意的是，每入一股都会占用1个土地数，当入股的土地数达到一定数量后设施的发展度便会得到提升，而随着发展度的提升，所需要的土地数则越多。另一方面，随着土地使用量的上升，每股所需要的金钱也就越多。

另外，土地数量的上限是128，某一设施想要达到发展度10的话就需要128的土地数，因此即便你金钱再多，也是无法将所有的设施都升到满级的。因此请根据自己的需要有针对性地进行投资。



发展度所需土地数

发展度	所需土地数
1阶段	1
2阶段	2
3阶段	4
4阶段	7
5阶段	12
6阶段	18
7阶段	25
8阶段	34
9阶段	60
10阶段	128

土地使用数及每股价格关系

土地数	每股价格
0 ~ 8	1000
9 ~ 10	2000
11 ~ 12	3000
13 ~ 15	4000
14 ~ 22	5000
23 ~ 29	7500
30 ~ 36	10000
37 ~ 48	15000
49 ~ 64	22000
65 ~ 96	30000
97 ~ 112	64000
113 ~ 128	128000
拆除	256000

◎设施介绍

武器/防具店

购入或出售武器/防具，随着发展度的提升会不断追加新商品，并且能请来工匠为某个角色订制专属武器/防具。

●武器/防具订制特点

1. 每个类型的武器/防具都需要有对应的工匠才能进行订制，订制的装备可以由玩家命名，并且只能装备在指名的族人身上。订制装备的初始性能根据该名族人的能力而定，能力越高则装备的性能也就越好，但订制所需的金钱也就越多。

2. 订制武器/防具可以成长，当族人的等级上升时，装备在他身上的订制武器/防具的能力也会随之提高。并且只要该族人死亡后，就可以把装备传承给对应职业的其他族人，如果正好职业对不上，那么该装备则会暂时封存，之后再通过“授予”交给符合条件的族人。

3. 订制武器经过继承后，会有一定的几率附加特殊效果（最多为4种），并且随着继承次数的增多，武器的会心率也就越高。

4. 如果装备订制武器与鬼神进行战斗时被打倒，则该装备在继承时会附加诅咒，必须再次打倒该名鬼神后才可以解除。

5. 查看订制装备时按□键可以查看QR码，读取别人的QR码后，就可以直接购买到这一装备。

杂货店

购入饰品、使用类道具和供品等，随着发展度的提升会不断追加新商品，甚至是一些钥匙类的贵重品道具。

药店

购入恢复类道具，随着发展度的提升会不断追加新商品。

娱乐设施

●娱乐设施分为三种

幻灯屋：为族人们拍摄全家福照片，随着发展度的提升会不断追加新相框。

温泉旅馆：出征前来泡一泡温泉可以得到加成效果，越贵的温泉加成效果越多，触发稀有效果的几率也更高。随着发展度的提升会不断追加新温泉。

结缘屋：利用摄像头或相册读取他人QR码，获取相应的族人或装备资料。也可以建立一个新角色并将其登录到结魂·养子列表中。至于“一时的结魂”和“有点准的契合度诊断”是偏娱乐型的互动功能，并无太大的意义。



神社

供奉神祇之处，随着发展度的提升，允许同时供奉的神祇也就越多，最多可同时供奉4名。供奉神祇后，武器店和防具店会出售带有该神祇属性的装备，并且交神时所要付出的奉献点数会降低。

●供奉

如果在神社中有供奉神祇的话，那么在交神厅的“供奉”选项中，可以交纳供品来供奉神祇，这样在战斗中就有可能会受到该神祇的帮助，玩家可以针对不同神祇的喜好交纳相应的供品，这样受到庇护的几率就越高。供奉的次数为每月1次。

●灾害

在不同的时期市街可能会发生不同的自然灾害，造成人口减少、发展度下降等负面影响。而在神社中供奉神祇可以避免灾害发生，由于不同灾害发生的时期不同，对应的神祇属性也不同，因此在神祇供奉数量不够的情况下，可以在不同的时期有针对性地供奉灾害对应属性的神祇。

灾害种类	对应神祇属性	发生时期
火灾	火	11月~2月
水灾	水	6月~9月
龙卷风	风	8月~11月
地震	土	1月~12月

◎ 宅第扩建

玩家的宅地最初只能容纳 6 名族人，当族人数量和持有的金钱满足条件后，小鼬就会询问玩家是否要扩建宅地。确定扩建后经过一个月，宅第所能容纳族人数量就会提升。

扩建条件	所需金钱	容纳族人数量
族人 5 名且所持金钱达到 30000	20000	10
族人 8 名且所持金钱达到 75000	50000	16



◎ 祭典

在主线流程中夺回祭具后，市街中的不同季节的祭典就会逐步开放，神祇的力量也会随之提升，当然，迷宫中敌人的能力也会变强。在祭奠召开的那个月份，交神所需要的奉献点数直接打九折，玩家可以好好把握这个机会。

献神武会

献神武会会在玩家夺回第一个祭具后开始召开，每年最多为两次。在夺回第一个祭具的祭典当月会召开“献神武会”，夺回第三个祭具的祭典当月召开“大献神武会”。前者难度较低，总共有 8 支队伍参加；后者难度较高，不过奖励更丰厚，共有 16 支队伍参加。

参加献神武会所消耗的时间为 1 个月，玩家可以控制队伍的行动方式，每场比赛取胜后都可以得到相应的经验值，最终取得亚军以上的名次则可以得到珍稀道具。



●注意事项

1. 战斗中不允许使用任何道具。
2. 战斗中无法逃跑，只能投降，投降一方即视为败北。
3. 每场战斗之间玩家可以调整阵型或是进行回复。
4. 打倒对方大将即视为胜利，全员击破有额外的金钱奖励。
5. 若经过一定回合后双方都无法击破对手大将，那么系统会根据双方的战斗情况判定胜负。其中“献神武会”的回合上限为 3，“大献神武会”的回合上限为 4。

他国远征

◎ 访问

当主线流程发展到夺回第一个祭具后，玩家就可以用船只远征到其他国家了。他国分为两种，一种是游戏中存在的国家，一种则是其他玩家的国家。想要前往其他玩家的国家，必须先在宅第菜单的“系统”→“设定”→“网络相关设定”→“设定自国公开方法”中设定为 PSN，这样在远征的时候其他玩家的国家就会随机出现。

如果想精确访问某个玩家的国家，那么需要在远征界面按△，输入对方的 PSN ID 即可前往，之后在他国的宅第中选择“登陆为我的最爱”，这样今后就能方便地进行选择。如果你的账号下有多个存档，那么不妨试着访问下自己哦。

◎ 交易



他国街市的发展情况一般与自己的国家不同，因此我们可以在这里购买到一些自己国家中没有的商品，或是请他国的工匠来订制本国无法制作的装备等。不过需要注意的是，同样的商品在他国的售价会比本国高一些。

◎ 交流武会

在他国宅第中选择“交流武会”并支付金钱后，就可以与对方的族人来一场友谊赛。比赛完全由系统自动进行，玩家无法干预，某一方队长的体力值降为 0 时即分胜负。如果两方旗鼓相当，战斗也不会无休止的进行下去，只要行动次数达参赛者的三倍后，系统便会根据当前双方的情况判定胜负归属。

交流武会的输赢不会对时间流逝和角色健康度等产生影响，玩家大可放心。而胜利的一方可以获得对手的家纹，但不会有经验值或是金钱上的奖励。

◎ 养子・结魂

与其他家族进行后代传承的形式，具体可参阅前文。

◎ 雇佣

在他国宅第中选择“雇佣佣兵”并支付一定的金钱，就可以雇佣其他家族的族人组队（要求队伍成员在 3 人或以下），如果已经进行过养子・结魂仪式的话，那么在自己宅第的“交流”选项中，也可以雇佣养子・结魂列表里的角色。

所要雇佣的角色能力越高，则需要支付的金钱就越多。需要注意的是雇佣的角色在远征结束后就会离队，战斗中也不会提升等级，因此在自家族人充足的情况下，挑战普通迷宫时就不必破费了。不过如果自身队伍实力较为欠缺，而有需要挑战难度较高的迷宫，那么雇佣一名实力较强的角色，可以大大提高效率。



◎ 分灵

在他国宅第中的“交神厅”中选择“分灵”，可以将他国的氏神迎接到自己的国家中，之后可以与其进行交魂。

◎庆吊

如果自己的族人被他国收为养子，当这名族人有生子、生亡等重大事件的话，可以送花以示祝贺或是凭吊，收到花的一方只要收集一定数量的花，其族人的能力上限会得到提升。玩家之间可以多多进行这样的交流，对双方的家族都有好处。

想要使用庆吊功能的话，必须在宅第菜单的“系统”→“设定”→“网络相关设定”→“设定庆吊资讯的收发”中设定为“所有通知”。

战斗系统

◎遇敌

游戏采用可见式遇敌方式，迷宫中的敌人都是可见的，接触后便会切换到战斗画面。和不少采用可见式遇敌的RPG一样，游戏有“接触方向”的设定。如果玩家绕到敌人背后与其接触，那么便会发动先制攻击，无论敏捷度如何我方都能首先展开进攻。相反，如果被敌人从背后接触的话，那么对方不仅能先制攻击，还会使我方的阵型前后反转，很有可能出现原本的后排角色被痛打，而原本的前排角色打不到对方的尴尬情况，千万要注意。



◎战斗

基本操作

战斗中可以使用右摇杆切换视角，按△键可以跳过攻击时的演出画面。

战斗要点

转轮：战斗开始时屏幕下方会出现类似老虎机的转轮，随意按键使其停止中，正中央即为此场战斗所能够得到的战利品。并会有黄、绿、白三种字体来表示，具体差异如下：



白色字体	玩家已经取得过该物品
黄色字体	玩家还未取得过该物品
绿色字体	与神祇解放相关的物品

当转轮停止后一行内都是相同的物品，那么该场战斗结束时所得到的战胜点数为原来的两倍，如果都是★型图标，那么战胜点数为原来的三倍。



进攻：击倒地方“大将”即视为此场战斗胜利，无须再与其他敌人纠缠，直接可以获得战力品。如果敌方“大将”逃跑，那么战斗会强制结束，且无法获得战力品，因此“大将”一般都是优先击破的对象。

不过需要注意的是，战斗后所得到战斗点数的多少，是根据击破敌人的数量和种类而定的，如果想更快地提升等级且战利品比较一般，那么可以尽量将敌人全灭。

防御：面对实力较强的对手时不要一味强攻，防御同样很关键。因为防御不仅可以大幅降低角色所受到的伤害，并且还能让实力较强的角色为某个队友进行防御，从而保护实力较弱或是体力值较低的角色。

撤退：由于在战斗中体力降到0的话会导致健康度大幅降低，如果有角色情况危急且自己没有很好的回复手段，那么最好选择让其撤退，只要留在场上的角色最终获胜，那么撤退的角色同样可以获得经验。

阵型排列

队伍分为前后两列，战斗中玩家可以按L、R键来切换角色的站位。

一般而言，前列所能攻击到的范围较大，但受到伤害的可能性也很高，适合攻防均衡且攻击距离较短的职业。后列则相对比较安全，适合防御力较低但攻击范围长、或是主要负责回复辅助的职业。当然具体的安排还是要视战况而定，玩家也可以参阅后文中的职业分析部分来进行排兵布阵。

行动建议

队伍中除了完全由玩家自己控制的队长角色外，其余角色在其回合开始时都会给出三条行动建议，玩家可以根据战况从中采纳。当然，如果觉得建议不合适也可以按×键无视，由自己来选择队员的行动。在前文中也提到过，如果不采纳角色的建议，会导致其忠诚度下降，因此在非关键的战斗中，只要不是太离谱的建议还是尽量采用吧。



进阶操作

法术：发动法术要消耗角色的技力值，一些法术在战斗之外也可以使用，不过效果会与在战斗中使用有所差异。

玩家从迷宫中获得“法术”卷轴后，只要族人达到该法术所要求的习得条件，那么月份更迭后就会自动习得（可以借助装备或道具来更快满足习得条件，具体条件可以在“个人资料”中切换到能力一栏后按△键逐一查看）。



奥义：当角色成长到一定阶段，其能力满足条件后，就可以领悟到相应的奥义，发动奥义不消耗技力值，但会消耗健康值。与法术的习得不同，奥义的领悟条件完全是根据角色自身能力来判定，装备或道具的补正是无效的。

第一个满足条件而领悟某种奥义的角色，即为该奥义的拥有者，奥义的名称会包含该角色的名字，此后即便再有其他角色满足条件亦无法领悟。奥义的拥有者可以在宅第中选择“指导”将奥义传承给自己的某一个后代，如果忘记操作导致奥义失传，那么只要由相同职业的角色再次满足领悟条件，就可以再次拥有这一奥义。



式神：只有“阴阳士”这一职业才能使用的特殊技能，与奥义一样不消耗技力值，而是消耗健康值，式神发动后可以持续数个回合。

●并力发动

一些法术和奥义可以通过并力发动来提升威力。并力需要由 2 名或以上的角色配合才能发动，当某一名角色在选择法术或奥义后采用“并力”的选项，如果接下去队伍中的其他的人也拥有该法术或奥义，那么就可以继续选择并力了。当再次轮到第一名使用“并力”的角色时，就可以一口气发动强力的并力攻击了。

并力的优势在于让法术或奥义的威力大幅增强，并力效果如下：

1. 法术允许最多 4 人并力

并力人数	加成倍率
2 人	4 倍
3 人	6 倍
4 人	8 倍

2. 奥义允许最多 3 人并力

并力人数	加成倍率
2 人	5 倍
3 人	8 倍

并力虽然能大幅提升伤害，但缺点是需要多等 1 回合，如果并力过程中有角色被打倒，那么并力攻击的威力就会大幅降低，甚至于直接失败。因此还是要在确保安全的情况下使用。



●加成叠加

像强化系或是弱化系这样的加成类法术是不能进行并力的，不过如果让一名或是多名角色反复使用，该类法术所带来的加成效果可以叠加，比如短时间内通过叠加来大幅提升队伍整体的攻击力、防御力、回避率等等。但需要注意的是，叠加效果存在上限，且有回合数限制。

职业分析

游戏中一共有 8 种基本职业和 2 种特殊职业，游戏开篇后玩家可以从 8 种职业中任选三种，在没有开放新职业的情况下，后代角色们只能从这三种职业中进行选择。其余的 5 种基本职业必须通过远征，在其他国家的迷宫中打倒敌人获得相应的指南书后才可以开启。2 种特殊职业为“阴阳师”和“鬼头”，会随着主线流程的推进开启，性能上与基本职业有较大的差异。下面便为大家解读各个职业在性能、装备、奥义上的特点，帮助玩家更好地组建自己的队伍。

不同职业有三种攻击属性，与某些 BOSS 的弱点相对应，玩家在面对这些 BOSS 时也可以从这方面进行考量：

攻击属性	对应武器
斩	刀，薙刀，扇，鞭
贯	弓，枪，大筒
打	拳，槌

◎剑士



特点

各方面都比较平均的职业，可攻可守。由于攻击距离短，因此需要处于队伍前列才可以发动攻击，不过可以装备重型在内所有种类的防具，在防御力上很有保证，通过习得反击型奥义还能进一步加强。

使用武器	剑
可用防具种类	重、大、中、轻
攻击范围	处于后列时：无法攻击 处于前列时：敌方前列单体
物理命中补正	–
物理回避补正	–
术回避率补正	–
会心几率补正	–
行动速度补正	–

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件：心	习得条件：技	习得条件：体
○炎返	受到攻击时自动格挡反击＋对火属性敌人时触发率为2倍	0	火500 土300	火300	火500 水400
○○潮返	受到攻击时自动格挡反击＋对水属性敌人时触发率为2倍	0	火300 水500	水300	水500 风400
○○燕返	受到攻击时自动格挡反击＋对风属性敌人时触发率为2倍	0	水300 风500	风300	风500 土400
○○岩返	受到攻击时自动格挡反击＋对土属性敌人时触发率为2倍	0	风300 土500	土300	火400 土500
○○红莲斩	对敌方前列造成强力的火属性攻击伤害	8	火300	火300 风200	火300 水400
○○荒波斩	对敌方前列造成强力的水属性攻击伤害	8	水300	水300 土200	水300
○○疾风斩	对敌方前列造成强力的风属性攻击伤害	8	风300	火200 风300	风300
○○刚铁斩	对敌方前列造成强力的土属性攻击伤害	8	土300	水200 土300	土300
○○两断杀	蓄力1回合，对敌方单体造成强力的物理攻击伤害	12	火600 风600	水500	火600

◎ 弓箭手



特点

攻击力比剑士稍弱，但攻击距离长，可以对任意站位的敌人发起攻击。由于弓手只能装备中型和轻型的防具，因此防御力较差，一般可以将其安排在队伍的后列。

使用武器	弓
可用防具种类	中、轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列 / 后列单体 处于前列时：敌方前列 / 后列单体
物理命中补正	–
物理回避补正	–
术回避率补正	–
会心几率补正	↑
行动速度补正	↑

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件		
			心	技	体
热〇〇雨	攻击敌方全体并附带火属性攻击威力下降	8	火350	火400 土250	火350
瀑布〇〇雨	攻击敌方全体并附带水属性攻击威力下降	8	水350	火250 水400	水350
风切〇〇雨	攻击敌方全体并附带风属性攻击威力下降	8	风350	水250 风400	风350
弹岩〇〇雨	攻击敌方全体并附带土属性攻击威力下降	8	土350	风250 土400	土350
〇〇三炎弓	对敌方单体发动连续3次的火属性攻击	12	火300 水200	火250	火300
〇〇三水弓	对敌方单体发动连续3次的水属性攻击	12	水300 风200	水250	水300
〇〇三风弓	对敌方单体发动连续3次的风属性攻击	12	风300 土200	风250	风300
〇〇三石弓	对敌方单体发动连续3次的土属性攻击	12	火200 土300	土250	土300

◎ 长枪手

特点

和剑士类似，是攻守兼备型的职业。虽然两方面的性能略逊于剑士，但其攻击距离比剑士长，适合中距离作战。处于对于前列作战时，甚至能贯穿对手前列的敌人，并对后列敌人造成伤害。可以习得“令敌方物理攻击机属性法术无效”的奥义也是长枪手的一大特色。



使用武器	枪
可用防具种类	大、中、轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列单体 处于前列时：敌方前列 / 后列单体
物理命中补正	–
物理回避补正	–
术回避率补正	–
会心几率补正	–
行动速度补正	–

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件		
			心	技	体
热〇〇冲	对敌方前列单体发动火属性会心一击	2	火350	火300 水200	火300
奔流〇〇冲	对敌方前列单体发动水属性会心一击	2	水350	水300 风200	水300
突风〇〇冲	对敌方前列单体发动风属性会心一击	2	风350	风300 土200	风300
崩山〇〇冲	对敌方前列单体发动土属性会心一击	2	土350	火200 土300	土300
〇〇大日阵	敌方的攻击及火属性法术无效化	8	火600 风400	火500	火600
〇〇大海阵	敌方的攻击及水属性法术无效化	8	水600 土400	水500	水600
〇〇大空阵	敌方的攻击及风属性法术无效化	8	火400 风600	风500	风600
〇〇大陆阵	敌方的攻击及土属性法术无效化	8	水400 土600	土500	土600

◎ 舞者



特点

舞者的招式基本都是针对敌方前列或后列进行群体攻击，招式判定范围大。不过攻击力和防御力都是所有职业中最低的，虽然较高的回避率在一定程度上保证了其生存率，但还是建议将其安排在队伍后列。舞者的另一个特点是可以习得“回复型”的奥义，是非常重要的辅助型职业。

使用武器	扇
可用防具种类	轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列 / 后列全体 处于前列时：敌方前列 / 后列全体
物理命中补正	↓
物理回避补正	↑↑
术回避率补正	↑↑
会心几率补正	↑↑
行动速度补正	↑↑

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件		
			心	技	体
红圆舞〇〇	对敌方全体发动火属性攻击，我方“技·火”属性比敌方高越多，则威力越强	8	火400	火400 水100 风100 土100	火300

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
苍圆舞○○	对敌方全体发动水属性攻击，我方“技・水”属性比敌方高越多，则威力越强	8	水400	火100 水400 风100 土100	水300
翠圆舞○○	对敌方全体发动风属性攻击，我方“技・风”属性比敌方高越多，则威力越强	8	风400	火100 水100 风400 土100	风300
金圆舞○○	对敌方全体发动土属性攻击，我方“技・土”属性比敌方高越多，则威力越强	8	土400	火100 水100 风100 土400	土300
火ノ○○宴	完全回复我方全体体力值+火属性威力上升	24	火700 风300	火600	火500
水ノ○○宴	完全回复我方全体体力值+水属性威力上升	24	水700 土300	水600	水500
风ノ○○宴	完全回复我方全体体力值+风属性威力上升	24	火300 风700	风600	风500
土ノ○○宴	完全回复我方全体体力值+土属性威力上升	24	水300 土700	土600	土500

◎ 薙刀士



特点

薙刀士的攻击力中规中矩，但和舞者一样有着较大的攻击范围，处于队伍前列时甚至可以对敌方前后列的所有角色造成伤害，由于可以装备大型防具，因此防御力上也比较有保证，将其安排在前列可以达到快速清场的效果。薙刀士发动奥义所消耗的健康度很小，因此请活用它的各种奥义技能。

使用武器	剃刀
可用防具种类	大、中、轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列单体 处于前列时：敌方前列全体
物理命中补正	–
物理回避补正	–
术回避率补正	–
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	–

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
○○红旋刃	对敌方全体（处于前列时）/对敌方前列（处于后列时）发动火属性攻击	8	火400 水300	火300	火400
○○苍旋刃	对敌方全体（处于前列时）/对敌方前列（处于后列时）发动水属性攻击	8	水400 风300	水300	水400
○○翠旋刃	对敌方全体（处于前列时）/对敌方前列（处于后列时）发动风属性攻击	8	风400 土300	风300	风400

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
○○金旋刃	对敌方全体（处于前列时）/对敌方前列（处于后列时）发动土属性攻击	8	火300 土400	土300	土400
○○双烧斩	对地方前列发动连续两次的火属性攻击	2	火300	火400	火300
○○双流斩	对地方前列发动连续两次的水属性攻击	2	水300	水400	水300
○○双翼斩	对地方前列发动连续两次的风属性攻击	2	风300	风400	风300
○○双钢斩	对地方前列发动连续两次的土属性攻击	2	土300	土400	土300

◎ 槌击手



特点

拥有所有职业中最高的攻击力和会心率，不过代价就是速度慢，挥空的几率也是最高的，有点实力与运气并存的感觉。可以装备重型防具来保证防御力，因此建议安排在前列，但需要注意的是槌击手对法术的耐性不高，最好通过装备提升法术耐性的装饰品补正。

使用武器	槌
可用防具种类	重、大、中、轻
攻击范围	处于后列时：无法攻击 处于前列时：敌方前列单体
物理命中补正	↓↓↓
物理回避补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	↑↑↑↑
行动速度补正	↓↓↓

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
○○劫火震	对敌方全体发动火属性攻击	12	火550	火450	火400
○○激流震	对敌方全体发动水属性攻击	12	水550	水450	水400
○○爆风震	对敌方全体发动风属性攻击	12	风550	风450	风400
○○大地震	对敌方全体发动土属性攻击	12	土550	土450	土400
炎上○○压	对敌方单体造成强力的火属性伤害	24	火350	火300	火350
雪崩○○压	对敌方单体造成强力的水属性伤害	24	水350	水300	水350
台风○○压	对敌方单体造成强力的风属性伤害	24	风350	风300	风350
岩盘○○压	对敌方单体造成强力的土属性伤害	24	土350	土300	土350
叫唤打○○	对敌方单体发动物理攻击+混乱效果	2	风600 土400	风400	水600

◎ 拳法家



特点

该职业的特点是速度快，会心率高，处于队伍前列作战时有很大的几率对敌人形成连续追击伤害，虽然单次的攻击力不算很高，但连击带来的累加伤害还是非常可观的，因此也建议将其安排在前列。拳法家最高只能装备中型防具，防御能力较弱，不过其回避率很高，很大程度上保证了其在前列的存活率。

使用武器	拳
可用防具种类	中、轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列单体 处于前列时：敌方前列 / 后列单体
物理命中补正	↓
物理回避补正	↑↑↑
术回避率补正	–
会心几率补正	↑↑↑
行动速度补正	↑↑↑

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
○○火龙掌	对敌方全体造成火属性伤害	8	火500 水350 风350	火400	火600 风300 土300
○○水龙掌	对敌方全体造成水属性伤害	8	水500 风350 土350	水400	火300 水600 土300
○○风龙掌	对敌方全体造成风属性伤害	8	火350 水350 风500	风400	火300 水300 风600
○○地龙掌	对敌方全体造成土属性伤害	8	水350 风350 土500	土400	水300 风300 土600
○○乱击爆	对敌方前列单体发动连续的火属性攻击	18	火300	火300 风200	火300
○○乱击流	对敌方前列单体发动连续的水属性攻击	18	水300	水300 土200	水300
○○乱击岚	对敌方前列单体发动连续的风属性攻击	18	风300	火200 风300	风300
○○乱击山	对敌方前列单体发动连续的土属性攻击	18	土300	水200 土300	土300



◎ 大筒士



特点

该职业有着非常灵活的作战方式，使用单发炮筒时威力高、攻击距离长，可以对单体敌人造成较高的伤害，使用散弹炮筒时则攻击范围大，处于前列时甚至可以对敌方全体造成伤害，玩家可以针对战场的情况灵活切换和运用这两种武器。不过由于只能装备轻型防具，大筒士的防御力很弱，一般建议安排在后列进行远程输出。



使用武器	大筒
可用防具种类	轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列 / 后列单体（单发）、敌方前列全体（散弹） 处于前列时：敌方前列 / 后列单体（单发）、敌方全体（散弹）
物理命中补正	–（单发）、↓↓↓（散弹）
物理回避补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	–（单发）、↓↓↓（散弹）
行动速度补正	↓↓

奥义

奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	习得条件 技	习得条件 体
○○火炎舌	对敌方前列发动火属性攻击，我方“技・火”属性比敌方高越多，则威力越强	8	火450	火600	火450
○○浊流河	对敌方前列发动水属性攻击，我方“技・水”属性比敌方高越多，则威力越强	8	水450	水600	水450
○○暴风蛇	对敌方前列发动风属性攻击，我方“技・风”属性比敌方高越多，则威力越强	8	风450	风600	风450
○○砂尘岚	对敌方前列发动土属性攻击，我方“技・土”属性比敌方高越多，则威力越强	8	土450	土600	土450
连发炎○○	对敌方单体发动单发的火属性连续攻击	2	火400 土300	火300	火350
连发水○○	对敌方单体发动单发的水属性连续攻击	2	火300 水400	水300	水350
连发风○○	对敌方单体发动单发的风属性连续攻击	2	水300 风400	风300	风350
连发砾○○	对敌方单体发动单发的土属性连续攻击	2	风300 土400	土300	土350

◎ 阴阳师

特点

本作中新增职业，游戏正篇中为夜鸟子限定，通关后则可以指定 1 名女性角色为阴阳师（阴阳师最多只允许同时存在 1 名）。与基本职业最大的不同是，阴阳师不能学习奥义，只能通过召唤各种“式神”进行攻击。阴阳师的武器限定为专属的蜈蚣鞭，攻击距离和范围都非常不错。



使用武器	鞭
可用防具种类	轻
攻击范围	处于后列时：敌方前列单体
	处于前列时：敌方前列 / 后列单体
物理命中补正	–
物理回避补正	↑↑↑
术回避率补正	↑
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	↑↑

式神			
式神名	式神效果	健康度消耗	取得条件
潮丸	右腕变化为蟹钳形态进行攻击，攻击范围为敌方全体（处于前列）/敌方单体（处于后列）	12	打倒潮丸［再战］
虚和褴褛	双脚变化为大蛇形态进行攻击，攻击范围为敌方全体，一定几率吹飞敌人。	8	打倒虚和褴褛
八咫	射出鸟的羽毛进行攻击，攻击范围为敌方全体，附加混乱效果。	8	打倒八咫黑蝇
玉和虎	召唤红蓝两头狮子进行攻击，攻击范围为敌方单列，附加行动不能效果。	12	打倒玉和虎
阿修罗	用背部长出的蜘蛛脚进行连续攻击，攻击范围为敌方全体。	20	打倒阿修罗
丹	释放毒蛾进行攻击，攻击范围为敌方全体，附加各种异常状态效果。	12	打倒丹

◎ 鬼头



特点

本作中新增职业，随着剧情的推进，玩家可以指定当家以外的男性角色戴上“鬼头”进行转职，和阴阳师一样，同时只允许存在 1 名鬼头。鬼头与基本职业差别巨大，不仅无法装备武器和防具，并且在战斗中完全是自主行动，不受玩家控制，最大的特点是随着体力的减少，攻击力会不断提升。

使用武器	无
可用防具种类	鬼头
攻击范围	处于后列时：随机
	处于前列时：随机
物理命中补正	–
物理回避补正	↑
术回避率补正	–
会心几率补正	–
行动速度补正	–

奥义					
奥义名	效果	消耗健康度	习得条件 心	技	体
莲腕	用巨腕对敌方前列发动连续2次的攻击	1	风600	–	–
弱肉强食	啃咬敌方单体，并回复自身体力值	4	水600	–	–
狱大车轮	对敌方全体发动旋转攻击，附加着火状态	3	火600	–	–
狮子咆哮	向敌方全体发动咆哮攻击，并随机附加行动状态、敏速大减、防御力大减等负面效果	2	土600	–	–

探索迷宫

玩家出征或远征后，选择自己或是他国的迷宫进行“突击”，便可以开始探索迷宫了，一旦进入迷宫后，就算立刻返回也会消耗 1 个月的时间。需要注意的是，玩家在游戏开始时所处的区域以及周边的迷宫是由系统随机决定的，不存在一个既定的开启顺序。每个迷宫都分为外、中、深三个大区域，越深入则敌人的实力越强

◎ 时间流逝



进入迷宫后，屏幕右下角火焰状的外圈代表着具体的时间流逝情况，8 团火焰会逐渐熄灭，全部熄灭后便是经过一个月。此时系统会询问玩家下一步的行动，是继续探索还是返回家中，玩家可以根据当前队伍中角色的健康度情况来做决定。如果选择继续探索，那么直接进入新的一个月，8 团火焰会重新亮起。

有一点玩家要注意，即便角色完全静止不同，时间也会继续流逝，由于游戏没有暂停功能，因此当处于迷宫时又想暂时停止游戏的话，只能按 PS 键先切换到系统主界面，以免浪费时间。

●奔跑

虽然角色默认的移动速度不慢，但想要更快地突入迷宫深处的话就必须跑起来才行，按住 × 键再推动摇杆即为奔跑。奔跑时全员的体力值都会逐渐地缓慢下降，当体力值下降为总数的 70% 时便无法继续奔跑，这个时候请及时进行回复操作（按 □ 键的话可以快速使用法术回复全员体力值）。如果不回复并继续探索，那么角色的健康度会开始下降，请务必要留意。

●狂热火红

一般情况下表示时间的火焰是蓝色的，但有时会出现红色火焰的特殊情况。红色火焰所代表的时间段便为“狂热火红”阶段，在这一阶段中背景乐会变得更加激昂，地图中鬼怪的颜色、种类会发生变化，在地图中的行动速度也会变快。当然最重要的是此时打倒敌人的话，有很大的几率获得稀有道具或装备，宝箱中的物品质量也会提升，因此进入这一阶段后就别着急赶路了，多刷怪多开宝箱才是上策。

◎ 鬼结界



不同迷宫中的某些区域存在着鬼结界，可以简单的理解为带有特殊效果的区域，具体效果一般是根据迷宫的特征来决定，并会显示在屏幕右下角地图区域的左侧。鬼结界的效果是双方面的，敌我双方都会受影响。不过玩家可以用法术“清水”让鬼结界的效果无效化。具体种类和效果如下：

种类	效果
武器命中↑	武器攻击命中率上升
武器命中↓	武器攻击命中率下降
武器会心↑	武器攻击会心率上升
武器伤害↑	武器攻击伤害增加
武器伤害↓	攻击伤害减少
术成功↑	法术命中率上升
术成功↓	法术命中率下降
术伤害↑	法术伤害上升
术伤害↓	法术伤害减少
火 / 水 / 风 / 土伤害↑	火 / 水 / 风 / 土属性伤害增加
火 / 水 / 风 / 土伤害↑↑	火 / 水 / 风 / 土属性伤害大幅增加
火 / 水 / 风 / 土伤害↓	火 / 水 / 风 / 土属性伤害减少
火 / 水 / 风 / 土伤害↓↓	火 / 水 / 风 / 土属性大幅减少
术禁止 ×	战斗中无法使用法术

◎ 宝箱



迷宫中的宝箱分为红色和绿色两种，红色宝箱中随机开出道具和金钱，每次进入迷宫后都会刷新。绿色宝箱中为钥匙、木牌、种子、蜡烛等关键道具，用于开启迷宫中封锁的区域，非常重要，因此看到绿色宝箱千万不要放过。与红色宝箱不同，一旦在绿色宝箱中取得某类道具后，所有迷宫中含有该类道具的绿色宝箱都会呈现开启状态。

钥匙类道具

所有的钥匙类道具只要取得一次后就可以重复使用，具体种类和作用如下

名称	作用	入手方式	入手位置
钥匙（黄）	打开黄色的锁	自国、远征	龙宫津渡中的“浦岛岩窟”
			富士见原中的“不归の森”
			冲天轰树中的“中层外圈”
			焰狱道中的“烈焰洞窟上层”
			残根暗道中的“鬼蜮暗穴”
			鲤跃龙穴中的“龙脉洞”
			七色温泉中的“升天浴场”
			喵喵亭中的“鲜鱼厅”或“暖桌厅”
			冰结道中的“冰冻津渡”



名称	作用	入手方式	入手位置
钥匙（浅蓝）	打开浅蓝的锁	自国、远征、他国	龙宫津渡中的“海神岬”
			富士见原中的“鬼神森林”
			冲天轰树中的“顶端”
			焰狱道中的“焰狱菩萨道”
			残根暗道中的“黑暗走廊 2”
			鲤跃龙穴中的“鲤迷水路”
			七色温泉中的“鬼神大宴会”
			喵喵亭中的“松 / 竹 / 梅厅”
			冰结道中的“寒冻坡”
钥匙（绿）	打开绿色的锁	自国、远征、他国	冲天轰树中的“冲地轰树”
			鲤跃龙穴中的“鬼神庭园”
			喵喵亭中的“松 / 竹 / 梅厅”
钥匙（紫）	打开紫色的锁	他国	龙宫津渡中的“灯笼海岸”
			富士见原中的“龙吐桥”
			冲天轰树中的“上层外圈”
			焰狱道中的“渡火道”
			鲤跃龙穴中的“卧龙石窟”
			七色温泉中的“鬼渡之道”
			冰结道中的“寒冻坡”
钥匙（蓝）	打开蓝色的锁	自国、远征、他国	冰结道中的“久远冰室”
钥匙（红）	打开红色的锁	远征	月乃阶
冰种子	开放焰狱道中的“冰结路”	自国、远征、他国	冰结道中的“久远冰穴”
炎种子	开放冰结道中的“焰融路”	自国、远征、他国	焰狱道中的“烈焰洞窟下层”
水门钥匙	开放富士见原中“龙吐桥”的水门	自国、远征、他国	鲤跃龙穴中的“地下水脉”
木牌（い）	打开喵喵亭 / 七色温泉的对应门	自国、远征、他国	七色温泉中的“升天浴场”
			喵喵亭中的“鲜鱼厅”
			喵喵亭中的“暖桌厅”
木牌（ろ）	打开喵喵亭的对应门	他国	喵喵亭中的“鲜鱼厅”
			喵喵亭中的“暖桌厅”
木牌（は）	打开喵喵亭中“烧鱼厅·小厅”的门	他国	七色温泉中天堂大浴场小厅
红 / 蓝 / 绿蜡烛	令残根暗道中黑暗走廊对应的道路显现	自国、远征、他国	残根暗道

●钥匙入手技巧

1. 先进入自己国家“七色温泉”迷宫，在“天堂大浴场”中按照蓝、红、紫、绿、浅蓝、黄、白的顺序进入小厅拿到木牌（は）

2. 通过第一次百鬼祭后，用船只远征其他国家的“喵喵厅”迷宫，用木牌（は）打开烧鱼厅·小厅”的门，这里有所有钥匙类道具，一次性拿个够吧。

陷阱宝箱

有些宝箱中隐藏着陷阱，打开后就会触发，具体种类和效果如下

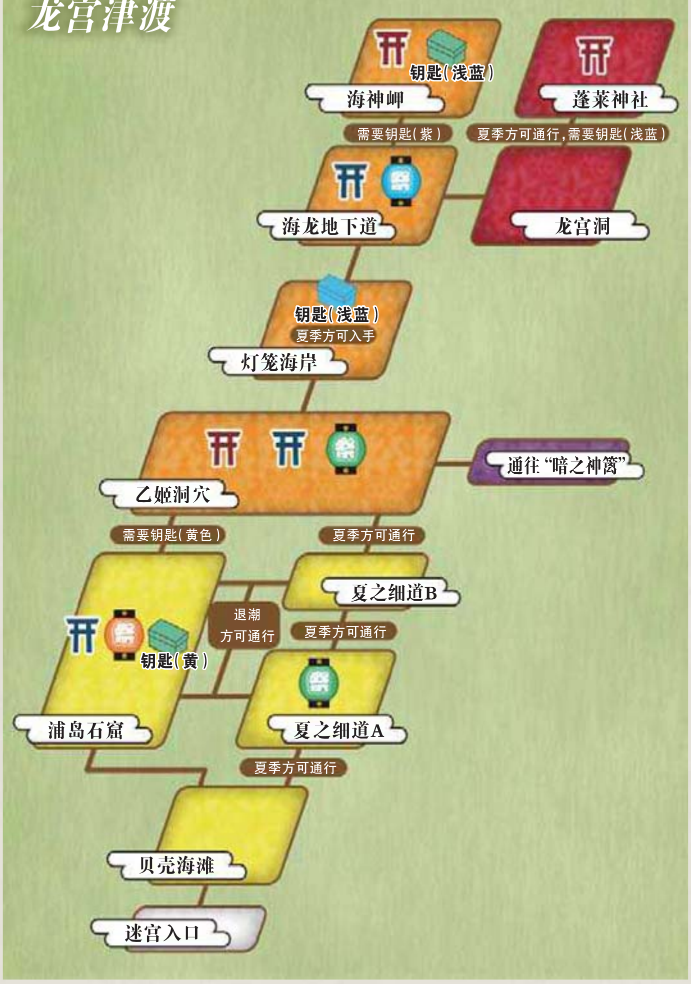
种类	陷阱效果
黑暗	单人陷入黑暗状态，5 秒内难以看清周围敌人
混乱	单人陷入混乱状态，5 秒内移动不受玩家控制
毒雾	单人陷入中毒状态，5 秒内移动时受到体力最大值 5% 的伤害
迟钝	单人陷入迟钝状态，5 秒内移动不速度减半
催眠	单人陷入睡眠状态，5 秒内无法行动
爆发	单人受到体力最大值 12.5% 的伤害
后退	强制返回当前区域入口处
召唤	将区域中的敌人召唤到玩家四周
奇袭	强制进入战斗，敌方大将持有珍稀道具

◎地图指引

迷宫比较复杂，而且其中的敌人、路线、宝箱等有一定的随机性，因此迷宫地图只供大致方向的参考，无法面面俱到，更多的还是需要玩家自己多熟悉。地图中各类标示的含义如下：

- 迷宫外围区域
- 迷宫中部区域
- 迷宫深处区域
- 百鬼祭的轿子（主线第1次）
- 百鬼祭的轿子（主线第2~4次）
- 百鬼祭的轿子（主线通关后）
- 鬼神BOSS(初期)
- 鬼神BOSS（第二次之后）
- 连接区域间的道路
- 钥匙类道具
- 仅在他国出现的钥匙类道具
- 单向通行的道路

龙宫津渡



●特点

迷宫中的一些区域会受潮汐影响，比如“夏之细道”在冬季涨潮时便无法同行，而最深处的“蓬莱神社”也必须在夏季才能抵达，另外迷宫中的一些小道与宝箱等，也需要等到退潮后才能杯发现，因此玩家可以在退潮的时间段仔细地对迷宫进行探索。

●鬼结界

在“乙姬洞穴”、“灯笼海岸”、“海神岬”有“水属性伤害上升”的鬼结界。

固有鬼神	
苇切四夜子	体力：1540；属性：水；弱点：贯通
上诹访龙穗	体力：1232；属性：水；弱点：无
下诹访龙实	体力：1232；属性：水；弱点：无

七色温泉



●特点

通过不同颜色的温泉进行传送，是七色温泉最大的特点。其中在“升天浴场”中，温泉以同种颜色进行点对点的传送，而在“天堂大浴场”中，则需要玩家按照一定的颜色顺序进行传送，才能到达更深处的区域。

具体的行动方式是：

1. 首先你会在“天堂大浴场”的入口处看到第一块木牌上提示“外层路线”的传送颜色，按照提示传送可来到“鬼神大宴会”。

2. 之后在第二块木牌上就能看到“中层路线”的传送颜色，按照提示传送可来到“杀鬼酒窖”。

3. 接着在第三块木牌上就能看到“深层路线”的传送颜色，按照提示传送可来到迷宫深处的“桃幻狂”、“秘汤馆”、“净土神社”等区域

简单点来说，只要玩家按照“外层路线”→“中层路线”→“深层路线”这样的顺序进行传送，就一定可以到达迷宫深处，不过注意，外、中、层三条路线的传送颜色是会随机变化的，但有一定规律可循，参见下表：

	外层路线	中层路线	深层路线
规律 1	红→红→红	蓝→浅蓝→蓝→浅蓝	绿→紫→紫→黄→绿
规律 2	红→红→红	绿→紫→绿→紫	蓝→黄→浅蓝→红→黄
规律 3	蓝→蓝→蓝	绿→黄→绿→黄	红→紫→白→黄→白
规律 4	绿→绿→绿	蓝→黄→蓝→黄	红→绿→黄→白→红

另外，想要进入天堂大浴场・小厅，则需要按照“蓝→红→紫→绿→浅蓝→黄→白”的顺序进行传送

●鬼结界

在“杀鬼酒窖”有“法术命中率大幅下降”、在“鬼渡之道”有“法术伤害大幅下降”的鬼结界。

固有鬼神	
仙醉惠比寿	体力：1000；属性：火；弱点：斩
桃果仙	体力：1000；属性：水；弱点：打



●特点

与“鲤跃龙穴”关系紧密，必须用水门钥匙开启“龙吐桥”的水门，才能开启迷宫中更多的道路和区域。由于不归森林中的迷宫是随机产生的，因此进行完百鬼祭之后，在开启了水门的前提下玩家可以从右侧的龙脉洞稍微绕行一下，会节省不少时间。

●鬼结界

在“富士洞窟”和“龙脉洞”，有“土属性伤害上升”的鬼结界。

固有鬼神	
虚空坊岩鼻	体力：924；属性：风；弱点：贯
镇守福郎太	体力：1000；属性：风；弱点：打



●特点

与“富士见原”关系紧密，探索区域同样会受到水门的影响。玩家需要特别留意的是“鲤迷水路”的区域，这里有5个相似的场景，每个场景中都有两条分叉，选错岔路的话就会回到原点，想要知道正确的前进路线需要先观察上一个区域“如陷五鲤路”中的鲤鱼像。

具体的做法如下：

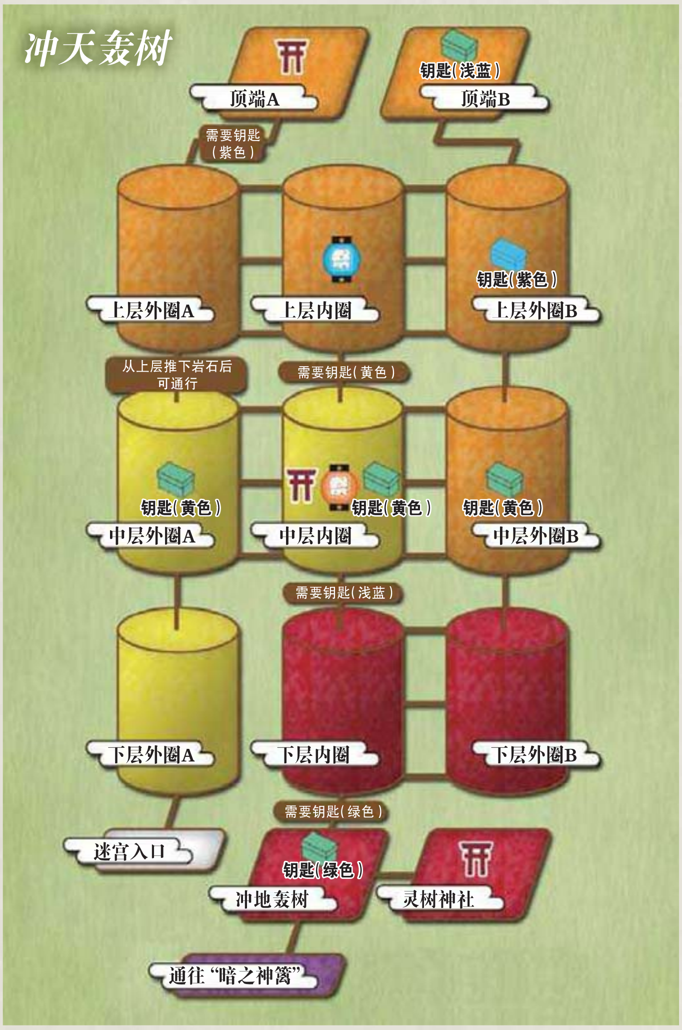
1、需要前往“洞房鲤成”的话，观察两侧五个鲤鱼石像的左右分布，之后每个区域的岔路选择都按照鲤鱼石像分布的位置进行选择。例如石像分布为左、左、右、左、右，那么之后就依次按照“左、左、右、左、右”来选择岔路。

2、需要前往“差之千鲤”的话，则观察金色鲤鱼像的位置，例如处于左侧第三个的话，那么就在第三个岔路选左即可。

●鬼结界

在“龙脉洞”和“龙穴溪谷”有“水属性伤害上升”的鬼结界。

固有鬼神	
敦贺真命姬	体力：792；属性：水；弱点：打
土土吕震玄	体力：1232；属性：土；弱点：打



●**特点**

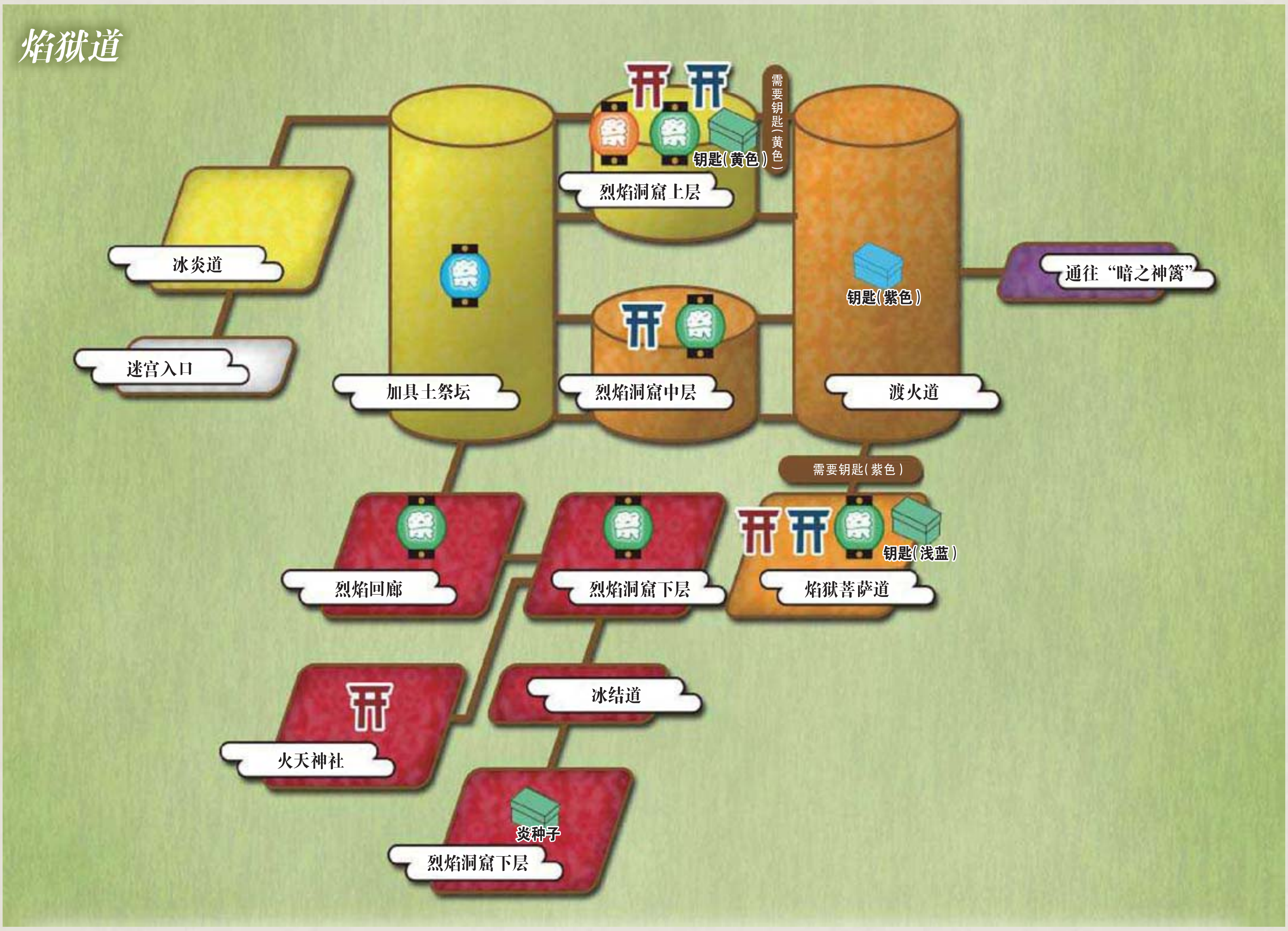
此迷宫中的区域场景比较相似，前期不熟悉的时候容易混淆。另外有较多的场景互动，比如在“中层外圈”区域有石块挡住去路，必须绕道另一侧将石块推下，开启新的捷径，迷宫中存在四种颜色的鸟居，同种颜色之间可以进行传送，玩家可以活用这一特点。

●**鬼结界**

在迷宫的外圈区域和“顶端”有“风属性伤害上升”、在“灵树神社”有“法术伤害降低”的鬼结界。

固有鬼神	
鹫宫星彦	体力：1078；属性：风；弱点：打
织姬、星彦	体力：770；属性：土；弱点：斩
木灵寝太郎	体力：1000；属性：土；弱点：贯





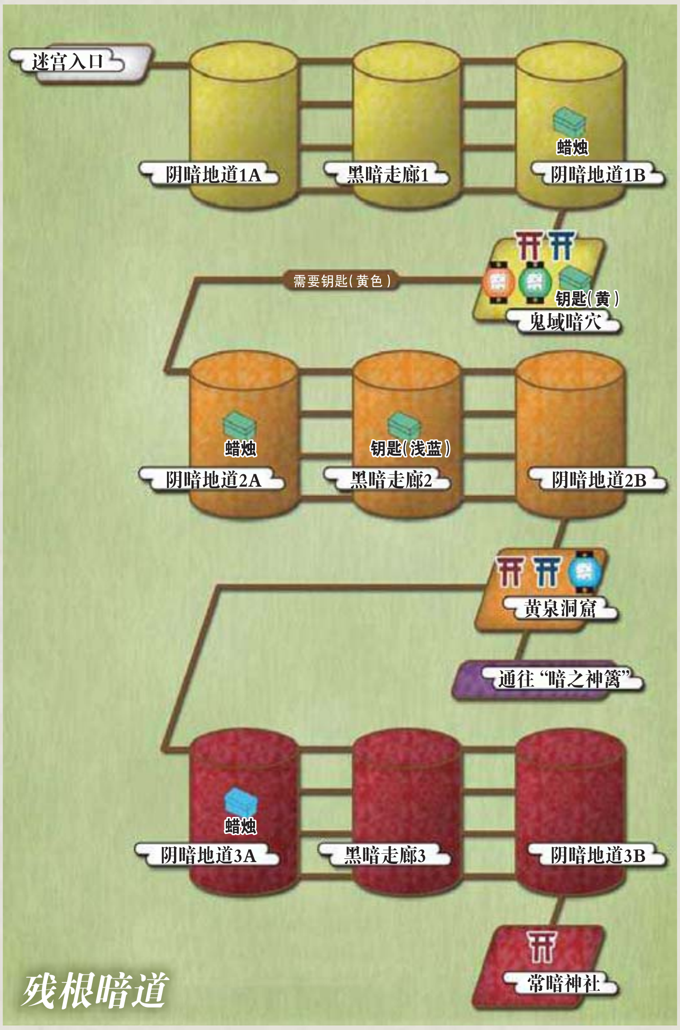
●特点

此迷宫比较特别的是中央偏左的区域“加具土祭坛”，玩家可以通过启动这一场景中的圆形升降台来创造出不同的捷径，节省时间。而在“冰结路”区域,，则必须使用道具“冰种子”，才能前往烈焰洞窟下层。

●鬼结界

在“烈焰洞窟上层”、“烈焰洞窟中层”和“烈焰洞窟下层”都有“火属性伤害上升”的鬼结界。遇到会因为高温而对玩家造成伤害的区域，可以发动“清水”来保护角色。

固有鬼神	
火车丸	体力：924；属性：火；弱点：打
吉燃天摩利	体力：924；属性：火；弱点：打
鸣神小太郎	体力：792；属性：火；弱点：斩



●特点

很有特色且比较复杂的迷宫,在“残根暗道”区域,只要将悬崖边的石柱推到就可以发现捷径,而在“黑暗走廊”区域,很多通路被隐藏于黑暗中,必须找到红、蓝、绿三种颜色的蜡烛后才能观察到隐藏的道路,蜡烛可以在地图中对应标示的宝箱中找到,但取得何种颜色完全是随机的。当然道路即便看不到也依然可以摸黑通过,只是比较花时间罢了,也比较考验玩家的记忆力。

●鬼结界

在“黑暗走廊2”和“黑暗走廊3”区域，有“法术命中率下降”，在“黄泉洞窟”有“火属性伤害上升”的鬼结界。

固有鬼神	
孔雀院明美	体力：924；属性：火；弱点：无
梵品将军	体力：847；属性：火；弱点：打



●特点

以猫咪为主题的迷宫,想要踏破迷宫的话,除了要有对应颜色的钥匙,还需要由有い、ろ、は三种木牌。在迷宫中有猫爪图案的升降台,红色升降台前往上层,蓝色则前往下一层。需要特别注意的是标注有“猫砂场”的通路都是单向通行的。另外在前文中也曾提到过在“烧鱼厅·小厅”的区域中,可以拿到全部种类的钥匙,抵达这一迷宫的玩家千万不要错过。

●鬼结界

在“烤鱼厅”有“武器攻击命中率上升”,在“暖桌厅”有“法术命中率上升”,在“松/竹/梅厅”有“法术会心率上升”的鬼结界。

固有鬼神	
赤猫阿夏	体力：847；属性：火；弱点：贯
黄黑天吠丸	体力：924；属性：火；弱点：贯
豹尾院雅罗	体力：492；属性：风；弱点：斩
雷王狮子丸	体力：990；属性：火；弱点：打





●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

跨过我的尸体2



●特点

此迷宫的特色便是无所不在的冰,其中两个标有“寒冻坡”的区域会随机调换位置，中央的“大冰柱”区域比较关键，玩家要前往最上层并记住那里蜡烛的颜色。只后想要通过“冰狱大十字”并以正确的路线前往“冰天神社”的话，就必须选择与蜡烛颜色相同的灯笼所对应的路口前进。迷宫最深处的“永久冰室”则需要“炎种子”才能到达。



●鬼结界

在“白雪之谷”、“冰狱大十字”、“冰天神社”、“寒冻坡”和“大冰柱”,有“火属性伤害下降”的鬼结界。

固有鬼神	
冰之皇子	体力：1000；属性：水；弱点：贯
苗场白雪姬	体力：1078；属性：水；弱点：斩

主线流程

◎ 小鼬

主线推进最基本的方法就是进行挑战迷宫、投资、训练休养等不同的动作，让时间流逝。如果玩家对这个月要做什么完全没有头绪的话，可以在宅第菜单中选择“小鼬”→“小鼬的提议”，让小鼬为你安排行程。其中全部委托是将行程交给小鼬全权负责，一起决定则是逐条观看小鼬的提议，可以单独接受或否定某一条建议。之后小鼬还会设定一个目标，玩家在这一次出征中达成目标条件就能获得奖励。

通过“变更家训”可以在四种家训中切换，根据家训的不同，族人在战斗中给出的行动建议也会有所差异：

随机应变：攻守平衡，最常用也是比较安全的家训。

勇猛果敢：更倾向于攻击的家训，比较适合具有一定实力和经验的玩家。

固若金汤：更倾向于防守、回复等的家训，行动方式相对保守，但更安全。

错中学习：角色会积极尝试各种行动方式，不过很有可能会给出一些奇怪的建议，娱乐一下可以，重要时刻慎用。



◎ 流程推进

故事推进的关键点是“百鬼祭”，每年的春夏秋冬都会召开一次百鬼祭，玩家要到特定的迷宫中找到写有“祭”字样的神轿，进入后便可参加。打倒百鬼祭的主线BOSS，夺回祭具，就能推动故事发展了。百鬼祭所在的迷宫并不是固定的，但主线流程是唯一的。基本的推进过程如下：

1. 参加第一次百鬼祭，挑战阿部晴明夺回第一个祭具→得到船只后可以远征

2. 参加第二次百鬼祭，两战潮丸，夺回第二个祭具→田鹤姬来访，远征区域追加

3. 参加第三次百鬼祭，挑战双蛇，夺回第三个祭具→远征区域追加

4. 参加第四次百鬼祭，夺回第四个祭具→本国迷宫追加

5. 前往“暗之神篱”营救田鹤姬→夺回第五个祭具

6. 挑战月乃阶→冥王宫开放

7. 挑战冥王宫→主线通关



◎ 百鬼祭

百鬼祭的迷宫是“一本道”，并不复杂。百鬼祭中的时间不会流逝且一定会处于“狂热火红”状态，实力允许的情况下可以多打些小怪刷宝物。

百鬼祭

●BOSS：阿部晴明

- 属性：无
- 弱点：无

战斗要点：可以算是剧情战斗，此时晴明的攻击力很低，基本不会对玩家造成威胁。受到一定的伤害后他便会“自爆”，结束战斗。

第二次百鬼祭

●BOSS：潮丸（首战）

- 属性：水
- 弱点：无

战斗要点：对手是晴明的式神“潮丸”，将其打倒后晴明会不断召唤，不想纠缠的话在战斗开始直接撤退就行。对自己实力有信心的玩家可以挑战几次用于赚取经验和奉献点数。

●BOSS：潮丸（再战）

- 属性：水
- 弱点：无

战斗要点：需带夜鸟子出战，此时的潮丸相比初战时能力略有提升，不过实力也算不上太强。潮丸的招式多为物理系攻击，可以适当用法术加成一下回避率，保证角色的存活率。需要留意的是晴明会在一旁用各种法术干扰玩家，战斗拖得越久则我方越不利。



第三次百鬼祭

●BOSS：虚

- 属性：水
- 弱点：贯

●BOSS：襤褛

- 属性：水
- 弱点：贯

战斗要点：同时挑战名为“虚”和“襤褛”的两只大蛇，其中“虚”会发动附加毒属性的单体攻击，“襤褛”则会发动全体攻击，建议带上有回复体力和异常状态法术的角色。

需要留意的是，随着战斗的进行，两个BOSS会根据晴明的指示锁定我方某一角色，之后会发动伤害很高的合力攻击，被锁定的角色最好采取防御姿态。其他角色则全力猛攻体力较少的虚，一旦将其击破后，就不必担心异常状态机合力攻击了，战斗也会轻松不少。





第四次百鬼祭

●BOSS：八咫黑蝇

- 属性：风
- 弱点：斩

战斗要点：八咫黑蝇的主要招式是单体的物理攻击和全体的“大旋风”，战斗中还会召唤“暗夜翅膀”参战，其单体攻击为风属性且会附带混乱效果。

BOSS速度很快，晴明也会从旁辅助，建议用“清水”阻止晴明的辅助法术，然后速战速决，不要过多纠缠。

◎ 暗之神篱

自己的国家追加新迷宫，并可以从中前往新区域“暗之神篱”，营救田鹤姬。暗之神篱中“冥王离宫・庭园”中的传送阵只有当队伍中有夜鸟子时方可使用。

●BOSS：“鬼头”力丸

- 属性：无
- 弱点：无

战斗要点：玩家面对是带上鬼头的力丸，其招式基本为物理攻击，一定几率附带行动不能的负面效果。反复用“阳炎”来提升回避率是不错的选择，队伍中最好有回复异常状态的角色或是携带相应道具。当力丸体力下降后，攻击力反而会提升，到了后期建议用大威力的法术或奥义快速解决

◎ 月乃阶

救回田鹤姬后就可以前往新迷宫月乃阶，抵达“半月厅”后进行BOSS战。

●BOSS：玉

- 属性：火
- 弱点：斩

●BOSS：虎

- 属性：水
- 弱点：斩

战斗要点：红蓝两头唐狮子，红色的“玉”使用火系单体攻击，蓝色的“虎”使用水系单体攻击，两者都会使用突击进攻，并附带一定几率的行动不能效果。战斗中晴明会在以一旁使用法术降低我方四中属性的威力，因此建议派出物理攻击较强的角色，另外BOSS对男性角色的伤

害有加成，条件允许的话可以用女性角色打头阵。

观察到BOSS进入威吓状态时，可以让夜鸟子召唤式神“八尺”发动攻击，使对方陷入混论状态二无法发动突击。

●BOSS：光无刑人

属性：无

弱点：贯

战斗要点：战斗开始后我方的法术会被封印，无法使用，不想硬砍的话就带上一些有加成效果符咒和道具，由于只要对BOSS造成一定的伤害后，封印就会解除，因此前期的思路就是用道具提升攻击力，再借助奥义所带来的较大伤害，达到快速解除封印的目的。BOSS擅长使用各种上级法术，因此回复系的角色是必须的。

◎冥王宫

主线流程最终战的迷宫，抵达“大极厅”后进行最终BOSS战，由于是二连战因此要做充分的准备。如果第二场战斗开始时队伍成员状态不佳，那么不要浪费时间在无谓的战斗上了，选择撤退后多多磨练自己的实力再来挑战吧。



●BOSS：阿修罗

属性：无

弱点：贯

战斗要点：比较艰难的一场战斗，其中比较可怕的是蜘蛛脚连续6下的突刺，建议带上防御力较高的职业，或者用辅助法术提升队伍的整体防御力，避免有角色被一招秒杀。战斗中多用法术或奥义进攻，因为BOSS有一定几率对物理攻击发动反击，随着其体力值的减少，反击的几率则越高。多利用夜鸟子召唤“玉与虎”攻击晴明可以封锁其行动，降低战斗难度。

●BOSS：“鬼头”晴明

属性：无

弱点：无

战斗要点：对手是带上鬼头的阿部晴明，BOSS分为三个部分：本体、右腕“青爪”、左腕“柔肌”。每个部分都与单独的体力值，其中青爪注重法术攻击，左腕注重物理攻击。随着BOSS体力值的下降，他还会进入第二和第三阶段，如果左右腕被打倒了还会再度复活。

虽说左右腕会复活，但战斗的主要思路依然是优先做掉两只手，减少敌人的输出。想要取胜的话队员的实力一定要足够强，可以用法术加成会心率后，让拳法家或是弓箭手形成单发的高伤害，如果能触发连击那么效率则更高。

由于敌人会使用解除双方加成效果的招数，因此队伍中需要有一个专注辅助的角色，其他角色则可以使用并力法术或奥义，一口气打出高伤害。如果队伍中有夜鸟子的话，那么可以更多地让其召唤式神，以此来扰乱敌人的节奏，为自己赢得喘息的机会。

奖杯列表

本作的白金难度不算太高，也没有太多烦人的刷刷刷奖杯，收集类奖杯按正常游戏进度一般都可以拿到。金钱类奖杯的取得也不难，前期省吃俭用一点，不做过多的投资，当金钱累积到200万解锁“爆发户”后，再有针对性地投资市街中的设施，因为有奖杯要求市街的某一设施发展到最高级，玩家可以选择投资神社，这样转生神祇所需要的奉献点数会减少，那么“昼子的心愿”这个奖杯会更好拿一些，毕竟要太照天昼子转生的话，需要先转生32名神祇才行。至于在他国花费1000万两的奖杯，累积到足够的金钱（可以先变卖所有的东西），找一个有满级药店的国家，购买十个售价100万的“十全大魔液”即可，然后立刻读档。游戏中最难的奖杯应该算是“夜鸟子大往生”，要求玩家打倒隐藏BOSS夜鸟子夫妇，因此请不断地磨练族人的实力吧，毕竟还有一个要求族人达到最高等级的奖杯。

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	登峰造极者	获得全部奖杯
铜	解放祭典 其一	解放第一个祭典
铜	解放祭典 其二	解放第二个祭典
铜	解放祭典 其三	解放第三个祭典
铜	解放祭典 其四	解放第四个祭典
铜	解放祭典 其五	解放第五个祭典
银	夙愿已了	主线流程通关
金	昼子的心愿	让太照天昼子转生
金	夜鸟子大往生	首次挑战夜鸟子大往生
铜	继往开来的意志	第一次进行当家交替
铜	多子多孙多福气	交神100回以上
金	历史悠久的一族	自一族复活后经过100年以上的时间
铜	传统武具	将某一订制武具传承10次以上
铜	秘传奥义	继承奥义10次以上
铜	暴发户	持有金钱超过200万两
铜	欣欣向荣	市街总人口超过1万人
铜	氏神保佑	家族氏神超过5位
铜	传闻中的豪邸	将宅第扩建到最大
铜	打造热闹的市街	让市街中的某一设施发展度达到最大
铜	静候良机	修养次数超过20次
铜	擅长使唤小䲔	执行并完成小䲔的提议超过24次以上
银	究极的一击	一击攻击造成的伤害超过1000
铜	九死一生	受到敌人的合技奥义攻击并存活
铜	阻止并立超过50次	阻止敌人并立超过50次以上
铜	漫长一战	1场战斗超过200回合
铜	小䲔大活跃	小䲔代替队长承受敌人攻击
铜	四人并力术	首次使用4人并力法术
铜	三人并立奥义	首次使用3人并力奥义
铜	首次创出奥义	首次领悟奥义
银	献神武会首次优胜	首次在献神武会中获得胜利
铜	人类的极限	一族中的任意角色达到最高等级
铜	尊重建议	只用队员的建议进行战斗超过100次
铜	余萌之玉爱用者	使用余萌之玉超过100次
铜	历战的勇者	战斗次数超过1000次
铜	奇袭大师	先制攻击超过200次
铜	被奇袭大师	被敌人先制攻击超过10次
铜	斩鬼一族	击破10000只以上的鬼
铜	击破10名地缚灵	击破10名以上的地缚灵
铜	雇佣10次佣兵	雇佣佣兵10次以上
铜	收养10名养子	收养养子10人以上
铜	多情一族	结魂次数超过10次
铜	出国挥霍	在他国花费1000万两
铜	远征大师	远征次数超过50
铜	交流武会大师	在交流武会中获胜10次以上
铜	温泉爱好家	使用温泉50次以上
银	进入所有迷宫	进入过全部的迷宫
银	宝物目录突破500项	宝物目录中登录500种以上
银	鬼录突破200项	鬼谱中登录200项以上



Bungie 命运掌控者

强作袭来
PESEARCH CENTER

9 月 11 日，动视暴雪宣布《宿命》首发 24 小时内出货金额达到 5 亿美元，是当之无愧的史上最大规模原创新作首发。数日后，动视暴雪宣布本作首发 5 天内实际销售金额为 3.25 亿美元。对于一款原创新作来说，其消化速度十分理想。根据动视暴雪的统计，本作的玩家活跃度很高，首周玩家的总计游戏时间超过 1 亿小时，平均玩家活跃小时数与《使命召唤》相当。Bungie 与动视暴雪的目的，是将《宿命》打造成一个超越《光环》的游戏系列。在游戏发售之前，就有多名业界分析家认为本作的销量有望达到 1500-2000 万套，超过任何一款《光环》的销量。

为了这一天，Bungie 已经准备了 7 年。

文 清国清城 编 稀饭 美编 NINA

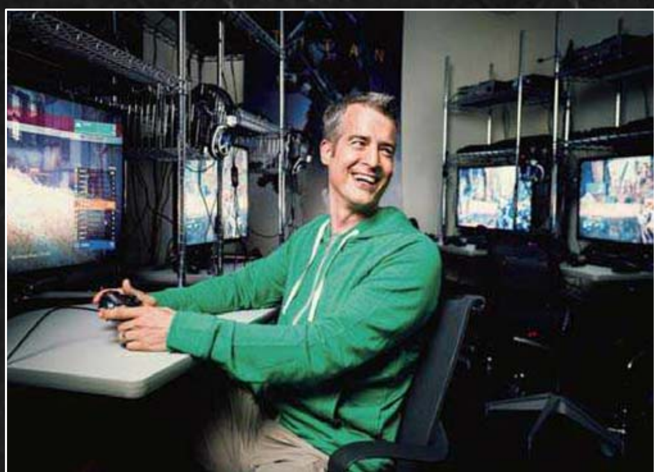
宿命牌香水

1999 年夏天，苹果一如既往在纽约举办了 MacWorld 展会。这是全球规模最大的苹果产品专门展会，这一年的主力产品是 iBook 以及无线网络设备。演讲台上，乔布斯将一家游戏公司的创始人请上台，这家公司就是 Bungie。

简单而又紧张的自我介绍之后，Bungie 的创始人杰森・琼斯（Jason Jones）开始进行演示。大屏幕上出现了一个全副武装的战士，后面有外星人在追逐，他从一条走廊跑到了外面空旷的世界——那是一个细节丰富华丽（以当时的标准而言）的外星世界。

——这是《光环》的第一次公开展示。

▶Bungie创始人杰森・琼斯，四周都是PS4的开发套件，全都在运行《宿命》。



2013年夏季的洛杉矶E3展上，索尼与微软开始展开新世代主机上市前最重要的正面交锋。6月10日上午，微软率先召开了发布会。这场发布会除了例行演示每年都有的一些重要系列作品之外，将压轴戏交给了《光环5》。那天晚上，索尼发布会上亮出了自己的秘密武器——杰森·琼斯走上了讲台，手里拿着PS4手柄。在他的身后，他操纵的角色出现在大屏幕中。对Bungie来说，这是多个第一次：这是琼斯自2001年以来第一次出现在大型新闻发布会的演讲台上；这也是Bungie自从《光环》以来的第一个新游戏系列；这更是Bungie的游戏第一次投身到PS家族，并成为其借以推动主机销量的大作。

在Bungie创造的两大游戏系列之间，足足相隔了13年。这13年来，Bungie被微软收购，之后又因为始终无法融入微软的企业文化而决定为自己“赎身”。这13年来，数以百万计的玩家花费了1000多亿分钟的时间上网玩《光环》。现在，这家位于西雅图的公司再度归来，琼斯与他那些不大习惯露面的小伙伴们，将带来一个比《光环》更大、更具野心的世界。

正如之前透露的内部资料，Bungie在《宿命》身上进行了10年以上的产品规划，动视暴雪进行了全面的资金支持。据动视暴雪CEO鲍比·考提克（Bobby Kotick）透露，本作的相关总投资超过5亿美元！在这一切背后，Bungie不断克服各种巨大的技术挑战：各种任务之间必须无缝对接，从小规模团队的任务，到大规模的公众事件，很多概念都在刷新人们对家用机FPS的认识。

没有人知道当年Bungie脱离微软背后究竟发生了什么，也许双方的后期合作并不愉快，因此才给了索尼可乘之机。《宿命》作为Bungie脱离微软后的第一个项目，在发行权卖给动视暴雪的同时，也将独占内容卖给了索尼。从另一种角度来说，这能大大提高Bungie的市场渗透力。十几年来，Bungie的游戏对Xbox系玩家来说是宛如圣经般的存在，但PS系玩家却与之无缘。与索尼合作，可以让Bungie的潜在用户翻倍。索尼也充分抓住了这个机会，给予Bungie足够的重视——在PS4主机及手柄的研发过程中，都积极听取了Bungie的建议。在市场营销方面，索尼也给予充分的支持。SCE发行商关系部主管Adam Boyes说，SCE要把《宿命》打造成“史上最大规模的新作首发”。

就像《使命召唤》一直是以X360为主力平台，《宿命》的主力平台注定是PS4。索尼已经将其当做第一方游戏来看待，与动视暴雪进行了多方面的合作宣传。实际上，对游戏行业并不是很关注的一些用户，可能已经把《宿命》当做PS4独占游戏。因为《宿命》的所有广告已经与PS4绑定，也就是说，微软不能做与《宿命》有关的Xbox One广告。结果英国Xbox宣传部门只能虚构了一种“宿命香水”，以“香水”的身分将“宿命”与“Xbox”关联起来，“宿命”变成了“Xbox出品的新香水”。然后在网站的小角落中写道：“好吧，这其实只是个幌子。《宿命》其实是一款史诗级FPS新作，会在Xbox系平台上推出，问题是，我们没有为这游戏做广告的权利。”

SCE英国分公司总经理法格尔·加拉（Fergal Gara）说：“我们做的所有事情都是为了把它当成一款第一方游戏，我们整个公司对它全力拥护。这是一个特殊的项目，将有决定圣诞商战的实力，简直是太重要了。”

《宿命》在英国上市后的第二天，SCE UK宣布PS4英国销量突破100万台，成为英国史上最快突破百万销量的主机。加拉表示，《宿命》早早地为PS4开启了秋冬黄金商季，PS4销量因此得到了极大的提升，新购入主机的玩家们，将会在后面几个月继续购买年末的新游戏，整个市场正在被激活。在日本，这款纯正的美式游戏也获得了难得的人气，首周PS4和PS3版累计销售了14万套，在当周的销量榜上分别位于第二和第三名。

独立日

媒体经常将杰森·琼斯描述为一个很内向的人，不过为了宣传《宿命》，近来他变得很活跃。年龄并不老的琼斯（今年43岁），现在已经头发灰白，不过他仍然保持着很好的体形，经常跑步和健身。2000年，Bungie从华盛顿州搬到了芝加哥，大部分员工从那时起就有健身的习惯与风气。Bungie的办公楼内就有攀岩用的墙壁。

Bungie的200名游戏开发人员是真正的业界精英，平均每个人的桌子上都摆着3台高端电脑，以至于IT部门每天要处理超过300单电脑故障单。在一面墙壁旁，堆放着一层层的大箱子，里面装的都是PS4的开发机。因为超负荷运作而导致开发机烧掉的情况十分常见，这时就要从里面拿出一台新的立刻顶替上。

Bungie刚成立时可没有这般规模。琼斯与公司的另一名创始人亚历克斯·塞罗比安（Alex Seropian）认识于1991年，当时他们是芝加哥大学人工智能课程的同学。当时塞罗比安已经是一个相当老练的游戏开发者，那时他制作了一款叫做《沙漠风暴行动》的游戏，这成为Bungie成立后发布的第一款游戏。

“老师经常给我们分配任务在计算机实验室里完成，”塞罗比安说，“老师对我们说‘你也可以在家里做，但是你需要一台有8MB内存的电脑，大家肯定都没有。’那时杰森举起了手，说‘我有！’我羡慕死了，当时8MB内存简直是疯了。”

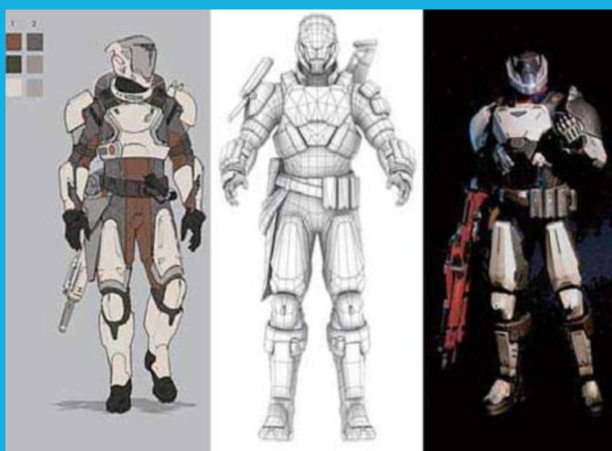
这两个电脑发烧友一见如故，他们决定合伙开办一家游戏工作室。琼斯负责编程。“我其实不喜欢编程，我之所以学习编程，是因为只有那样才能做游戏，”琼斯说。“最早和我爸一起玩《太空战争》、《大金刚》等游戏的时候，我就想自己做游戏。这是我决定学数学和编程的原因。”

琼斯的第一款Bungie游戏是《米诺陶 克里特的迷宫》，虽然是处女作，其中已有大胆的创新——它是一款能够在网络上玩的多人游戏。不过在1992年，这意味着对它感兴趣的玩家可以在网上免费下载到。琼斯回忆说，当时他们曾开了个会，他问道：“这里有谁玩过《米诺陶》的请举手。”几乎所有人都举起了手。然后他问：“你们有谁是他妈花钱买的？”……一个举手的也没有。

今时今日，Bungie的游戏已是数百万甚至上千万的销量级别，但它的成本也提高了无数个量级。动视暴雪CEO鲍比·考提克表示，《宿命》是史上最畅销的新游戏IP，也将成为动视暴雪的下一个10亿美元级游戏系列，与《魔兽世界》、《使命召唤》和《天空斯派罗》并驾齐驱。当然这也是靠高昂的成本堆出来的，虽然Bungie曾表示《宿命》的开发成本远远没有考提克所说的“5亿美元”那么夸张，但是加上广告费、包装运输费、支付给第一方的权利金以及支付给Bungie的奖金，综合成本可能确实达到了这个量级。

2010年4月动视暴雪宣布与Bungie达成了长达10年的合作协议，根据后来公开的法院资料，这10年将推出4款系列作，外加4个代号为“彗星”的大型资料片。动视暴雪发行部CEO艾瑞克·哈斯伯格（Eric Hirshberg）表示，时间已经过去了4年，当时的合同大部分都已经修改了，不过10年的时间跨度不变。“我认为很多游戏系列都是一款一款游戏积累起来的，需要时间的沉淀。Bungie绝不会认为第一张游戏光碟就足以把内容装进去了，他们考虑的是10年的故事，是《指环王》规模的故事。

如今越来越多的超大作开发商被大发行商或主机厂商收归旗下，但Bungie坚决保持独立性，《宿命》就是他们用以证明自己价值的筹码。



▶概念图美术师首先画出人物的草图，进行一些大致细节的描绘，然后将其做成3D建模，最后加上贴图、渲染以及添加配件（比如武器）。

乔布斯的愤怒



今年初，前微软游戏工作室总经理艾德·弗莱斯（Ed Fries）造访Bungie，他坐在办公室里笑谈往事：“有一天，我收到了史蒂夫·鲍尔默的邮件，‘史蒂夫·乔布斯对于你收购了一家叫做Bungie的公司要气疯了，赶紧给他打电话安抚一下。’”

那是在2000年，艾德·弗莱斯主导了这次收购，目的是为Xbox的首发准备一款强有力的独占大作。在MacWorld展会之后，Bungie凭借《光环》的惊人表现而成为炙手可热的公司，但琼斯前往纽约时也遇上了麻烦：Bungie之前发售的一款游戏暗藏一个巨大的Bug，可能清空玩家的硬盘。为此Bungie决定紧急召回。“我记得当时心想‘如果不花这个钱进行召回，我的余生都将良心不安’。”但是此举花掉了Bungie攒下来的大部分利润，导致其新作开发经费成了难题。

弗莱斯发现Bungie这家公司之后，深深地为其实力折服，他决定将这款游戏从PC/MAC版本变成Xbox首发游戏。弗莱斯说：“Bungie对微软来说价值数十亿美元，没有《光环》就没有今天的Xbox。实际上，它是任何价值所能衡量的吗？”

《光环 战斗进化》于2001年11月与Xbox同时发售。游戏设计师Ste Curran当时是《EDGE》杂志的评测编辑，他记得当时他连续玩了12小时评测版，然后给同事发了封电子邮件，标题是：“我认为的《光环》不妥之处列表”，而邮件正文中是一片空白。

《光环》成为那一年无数媒体的“年度最佳游戏”，首发5个月后成为Xbox首款百万大作。超过50%的Xbox购买者同时买入了《光环》。《光环》不仅是Xbox销量最高的游戏，也是史上评分最高的游戏之一。而《宿命》的目标是成为高清新世代的《光环》。

对于游戏开发者来说，加班是家常便饭，每周工作7天更是常有的事。《光环2》的加班时期持续了整整一年，原因是Bungie在游戏开发中途发现引擎必须重做。微软同意将游戏延期，但紧张状态在所难免。因为本作的延期，琼斯不得不放弃了“凤凰计划”——这是他当时已经着手策划的一款游戏。

《光环2》发售一周前，琼斯叫来了哈罗德·莱恩（Harold Ryan）——当时的《光环2》制作人、如今的Bungie总裁。他们讨论了游戏最后一个BUG。讨论到最后哈罗德说：“我想我不会再来了，我还是呆在家里比较好，我的存在只会让事情变得更糟，我总是逼着大家多干活。”

Bungie分成了两个团队，另一个团队做多人部分。《光环2》在2004年11月发售时，琼斯已经跑到亚洲旅行去了。对他来说另一个重要的事情是打理他家的后花园。“虽然听起来很夸张，但是如果你有好几年没看到自家后花园，那就会变成一个很美妙的地方。我花了不少时间享受普普通通的生活。”

《光环2》的漫长开发时间不可逆转地改变了琼斯、Bungie与微软之间的关系，琼斯决定离职，而他的同事们想要取回公司的所有权。

Bungie首席运营官彼得·帕森斯（Pete Parsons）回想起2005和2006年间与微软的谈判，拉锯战进行了两年多之后，微软才决定放手，具体的合同条款至今也没有对外披露。“之所以这么做是为了自我保护，我们要对自己的成功或失败负责，要为荣誉而浴血奋战。微软明白这一点。”

猛虎计划



▲Bungie的西雅图办公楼，楼层很高，到处悬挂着《宿命》的海报。

微软对Bungie万般不舍。在《光环》之后，《光环2》为家用机网络游戏做出了巨大贡献，成为Xbox LIVE初期发展的首要功臣。微软需要Bungie为他们打造《光环3》，作为X360的杀手锏。当时代表微软进行谈判的谢恩·金（Shane Kim）说：“那些核心成员其实可以不干走人……那样《光环3》就完了，X360也完了。”

微软希望Bungie在独立之前能帮他们再做两款《光环》新作，而Bungie提出的条件是要给他们充分的自由与独立性，各方资源由琼斯安排调度。就这样，琼斯回归Bungie，在《光环3》中后期开发阶段扮演了主要角色。短暂的离去丝毫没有改变他的完美主义追求，掌管美术制作部的大卫·邓恩（David Dunn）记得有一个星期六，他和琼斯一起探讨士官长的最终任务。“我们花了5个多小时做跳跃动作，沙箱设计师的工作是调整摩擦系数，我的工作是更改倾斜度，而杰森就负责跳，一遍一遍又一遍地跳。”

琼斯表示，5个小时调整那20秒钟的片段非常有必要。“在游戏末尾处，每个玩家都必须要跳。当你将游戏打穿之后，那个时刻将会停留在记忆中。我认为在这种情况下，完美主义是有好处的，只有在某些情况下完美主义才是一种诅咒……”说到这里，琼斯环顾了一下自己的房子，他说之所以选择这座房子和家人一起住，是因为这里的房间格局很好，不会让他习惯性地产生要将哪里改动一下的冲动。

“我喜欢令人愉悦的东西，喜欢美丽的东西，喜欢完好衔接的东西。如果将这些用在



一些重要的东西身上，就会变成一种强大的力量。而如果目标是自家房子，就没那么有建设性了。”

2007 年 9 月《光环 3》发售一周后，Bungie 的员工们聚集到一家电影院里，被告知 Bungie 将成为一家独立工作室。整个放映厅顿时沸腾了。最后 110 人中有 108 人都离开了微软，加入到独立的 Bungie。

《光环 致远星》给 Bungie 的光环时代画下了一个完美的句号。当时琼斯已经全职投入到神秘新项目的开发，甚至工作室里的大部分人都不知道该项目的存在。2010 年 8 月，主力团队完成了《光环 致远星》，从休假中回来之后，《宿命》开始进入全面开发阶段。

娜塔莎・塔塔查克是最早加入 “Project Tiger”(《宿命》原代号）的工程师之一，她还记得当时感觉新办公室是多么的巨大而空旷。“当时一个 IT 部人员骑着一个单轮车环绕了一圈。我们集合时，领导们说，看看这空间！我们永远也装不满，除非我们增加到 400 人，而这是永远不可能的。”事实证明没有什么是不可能的，现在 Bungie 已经有 500 多人。

如今 Bungie 总部的所有房间都被填满了，最后一个房间也堆满了将发放给玩家的《光环》手办。在士官长与星盟战士模型的注视下，一些程序员玩起了“玉米洞”游戏——在工作室的运动日互相投掷豆袋。

现在要寻找一个能装下 Bungie 所有员工的写字楼并不容易，他们之前的办公楼是由一家仓储店改装的，现在的写字楼则是电影院改装而成。在高高的天花板上，挂着许多巨型游戏原画。这里的氛围介于计算机实验室与大教堂之间，在这个“教堂”里有装满啤酒的冰箱，以及贴满游戏关卡和外星人描述的白板。

这座办公楼的前业主在装修设计上也给 Bungie 造成了一些困扰，例如浴室之间的声音听得太清楚，几乎没有什么隔音可言。为了提高私密性，他们于是决定在浴室里播放《光环》的音乐，但是员工发现这样一来洗澡时变得很有紧迫感，后来就把曲目列表给改了。

在办公区，Bungie 配备了许多游戏测试装置，其中包括整个西北部最大的动作捕捉工作室，还有大型录音室，以及一个巨大的数据中心，用于存储和传送制作游戏产生的巨量数据。

新的挑战

塔塔查克是如今 Bungie 的 200 名工程师之一——这已经比当年开发《光环 3》时的整个团队人数都多。在加入 Bungie 之前，她是 AMD 的职员，隶属于该公司的一个前瞻性技术团队，主要是帮助制作前沿技术 DEMO，用于展示未来 5 年的游戏画面。现在她利用自己的工作经验，为《宿命》制作角色和地图。当英雄背后的披风飘动，是她的团队与动画人员、美术人员以及营销工程师使其画面、声音都显得十分真实。

塔塔查克表示，《宿命》的游戏引擎是她使用过的最复杂的软件。与《光环》的引擎不同，它要同时考虑 PS3、PS4、X360 和 Xbox One 的主机特性。Bungie 因为跨平台而增加了一倍的潜在市场，但是技术难度也是倍增。

塔塔查克是最早进行《宿命》公开演示的几位 Bungie 主力成员之一，在 E3 2013 的索尼展前发布会上登台操作。当时琼斯发表简短的讲话之后开始进入游戏操作演示，此时画面定格了半秒钟，塔塔查克说当时她的心跳都要停止了。“作为一名工程师，我知道任何时候都可能出现一个由我造成的 BUG 导致宕机。”

罗杰・沃夫森（Roger Wolfson）是 Bungie 的高级工程师主管，他曾是 Bungie 应急支援体系的成员。每当一款新作发售，他都要在自己办公桌下面睡一个星期，时刻准备应对突发状况。他是一个求知欲旺盛而又多才多艺的工程师，他曾在度假时帮助天文观测站校准软件。沃夫森的职业生涯从在微软测试组开始，今天他的服务器工程组已经有 23 名成员。公司里有一个 24 小时运营中心，布局得就像一间作战指挥部，能够容纳十几人。

《宿命》结合了 FPS 的快节奏与网游的特性，既有单机游戏的畅快感和故事性，又有网游的社交互动性以及宏伟规模。“公共事件”的全新概念更是带来了巨大的技术挑战。创意与技术上的革新，意味着 Bungie 需要面对很多未知的技术难题。《宿命》发售后，网络的稳定性确实不尽人意，这也导致其遭到不少媒体和玩家的恶评，游戏的媒体综合评分因此而远低于预期。

“我们要同时解决六七个技术挑战，都是需要多年时间以及众多工程师一起解决的大问题。”Bungie 高级工程师克里斯・布切尔（Chris Butcher）说。“我们正在一次性解决这些问题，而过去从来没有同时解决两个以上的问题，之前的几款游戏，在技术复杂性方面都是一点一点提高的——而这次是呈几何级数提升。”

“现在我们终于快到头了，我们做了一款伟大的游戏。”布切尔说。



▲娜塔莎・塔塔查克和她的朋友，她负责《宿命》的角色与地形。

由于网络问题，以及某些不尽人意的游戏设定，《宿命》媒体评分低于当初 Bungie 对动视暴雪承诺的分数目标，根据合同规定，他们将无法获得额外的 250 万美元奖金。尽管如此，《宿命》仍然是一款现象级游戏。对本作大肆批判的玩家，照样玩得不亦乐乎。Polygon 网站的评价很具有代表性：“《宿命》存在很多问题，但我就是玩得停不下来。”

对创新的摸索总是会遭遇各种困难与阻力，也难免会有一些不足，但不能因此就否定创新的努力。《宿命》在商业上获得了成功，在游戏品质上还有很大的改进潜力。这个已经有 10 年发展规划的游戏，尚未表现出自己的真正实力。

“我对于成功的定义……是当人们看到截图或者预告片的时候，会被那个世界所深深地吸引，当他们进入到游戏时，会很享受，”琼斯说。“这就是我每天回到家里所思考的。”

文 稀饭 美编 anubis



宿命	Activision	主视角射击
多机种 Destiny		美版
2014年9月9日	在线1~6人	对应年龄：13岁以上
售价为PS3/PS4/X360/Xbox One：59.99美元		

如果要简单地归纳起来，《宿命》就是《光环》与《质量效应》的结合体，既有前者的优秀射击手感和大气滂湃的画面塑造，又有媲美后者的角色扮演感以及成长元素，强调掉落随机性的装备和武器系统则让人看到了《边境之地》的影子，集合众家之长的本作将会带给玩家们完全超乎想象的史诗级游戏体验。本期强作袭来攻略部分，我们将会带来对游戏系统的详细解析和对于敌人打法的详细攻略，希望能够帮助各位玩家早日成为最精锐的守护者。

系统详解

操作

PS3	PS4	X360	Xbox One	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角
R1	R1	RB	RB	近战攻击
R2	R2	RT	RT	射击
L1	L1	LB	LB	投掷手雷
L2	L2	LT	LT	瞄准
△	△	Y	Y	切换为特殊武器/主武器
长按△	长按△	长按Y	长按Y	切换为重型武器
□	□	X	X	上弹
长按□	长按□	长按X	长按X	调查/收集物品
×	×	A	A	跳跃
○	○	B	B	下蹲/站立
十字键	十字键	十字键	十字键	社交动作敬礼（↑）/跳舞（→）/坐下（↓）/前进（←）
R3	R3	RS	RS	玩家调查选项（需要有玩家在附近）
L3	L3	LS	LS	奔跑
SELECT	触控屏	BACK	VIEW	召唤幽魂机器人
START	Option	START	MENU	打开角色菜单



进阶操作

跳跃派生动作

跳跃本身只要按下 × 键 /A 键就可以发动，但是在游戏中三个职业的跳跃派生动作各有不同，所以对应的操作也有所分别，下面将分开说明。

1. 泰坦：因为护甲最厚重，泰坦背后装备了喷射器来保持其机动性，所以跳跃的派生动作就是再次按下跳跃键发动喷射飞行，其飞行时间比较短，只有大约两秒左右，期间玩家会一直悬浮在空中，并且能够向任何方向飞行。飞行期间玩家可以随时单击跳跃键中止飞行让泰坦落地，但可以在落地前单击跳跃键再次触发飞行，不过只有在落地后飞行时间才会重置，所以无论是单次派生还是多次派生，总体飞行时间是不变的。触发飞行后如果玩家长按跳跃键，泰坦会继续喷射来攀升到更高的高度，不过总体爬升高度有限。因为喷射飞行的触发时间比较宽松，玩家可以在角色跳跃后快落地时发动，以发动低空飞行，能够一边用盲射准星瞄准敌人一边匀速移动，寻找到合适的时机就果断开枪，在实战中有一定用途。

2. 猎人：灵活的猎人使用的是经典的二段跳，手感类似于《泰坦



天降》中驾驶员的二段跳，触发条件自然是首次跳跃后再次点击跳跃键。因为只是单纯的多跳一次，所以不存在任何悬浮时间，不过操控性是三个职业中最好的，可以完成诸如左跳然后立刻右跳这种高机动性的动作，增加敌人瞄准猎人的难度。尽管二段跳没有喷射功能辅助，但是玩家仍然可以通过长按跳跃键来让猎人跳得更高。

3. 巫师：懂得使用魔法能量的巫师能够在跳跃之后立刻发动滑翔，让自己在空中缓缓飘往前方。这一个派生动作操作基本和泰坦的飞行一样，但是移动速度较低，相应地，操纵性比泰坦的飞行要好。滑翔中单击跳跃键可以取消滑翔，再单击可以再次启动。

PS1：在任何跳跃派生中，射击和瞄准都会立刻中断这一派生动作的后续效果，效果等同于点击跳跃键取消派生，但如果玩家尚有派生发动次数/时间可用，可以通过点击跳跃键重新发动派生。

PS2：猎人与巫师的分支职业存在不同的跳跃派生效果，将会在后文中的职业部分详细介绍。

滑铲

本作中也存在目前几乎已经变成了FPS标配的滑铲动作，发动方式和其他FPS的滑铲差不多，奔跑中单击下蹲键就可以发动，角色会在地面上滑行一小段距离，期间被视为蹲下状态，能够躲避瞄准上半身的攻击，并且移动一小段距离。滑铲发生后玩家会自动处于蹲下状态，方便玩家用这个动作躲藏进低矮的掩体，但是在快节奏的PVP战斗中有可能会因为移动速度下降而处于不利状态，可以通过立刻发动奔跑来取消掉蹲下状态。PVE中因为敌人进攻意识没有玩家那么凶残，使用机会较少。

必杀技

在玩家的必杀槽蓄满后，能够通过同时按下L1键+R1键/LB键+RB键发动的大威力攻击，视玩家选择的职业以及分支职业的不同，能够发动的必杀技也各不相同，部分必杀技是进攻型的，但也有防守型的必杀技存在。关于必杀技还有不少等级提升后技能树带来的增益，将会在后文的职业部分详解。



界面解释

游戏界面



1. 必杀槽
2. 目前手雷类型与手雷填充槽
3. 特殊近战攻击填充槽
4. 目前装备武器以及其弹匣容量和携弹量
5. 备选武器1以及其弹匣容量和携弹量
6. 备选武器2以及其弹匣容量和携弹量
7. 准星
8. 雷达地图

角色界面



1. 角色外观
2. 分支职业槽
3. 主武器槽
4. 特殊武器槽
5. 重型武器槽
6. 前往装备栏2
7. 头盔槽
8. 护手槽
9. 胸甲槽
10. 护腿槽
11. 装饰品槽
12. 角色当前等级
13. 角色当前光能等级
14. 角色当前防御力
15. 角色当前理智
16. 角色当前自律
17. 角色当前力量



1. 前往装备栏1
2. 幽魂机器人槽
3. 个人载具槽
4. 飞船槽
5. 护甲配色槽
6. 角色徽章槽

技能树界面



1. 当前分支职业名称
2. 角色当前护盾强度
3. 角色当前恢复速度
4. 角色当前敏捷度
5. 手雷技能纵列
6. 跳跃派生技能及增益纵列
7. 必杀技及增益纵列
8. 特殊近战攻击及增益纵列
9. 角色基础能力增益及技能增益纵列
10. 特殊增益纵列

道具界面



1. 角色当前微光方块数量
2. 角色当前先锋印记数量
3. 角色当前试炼印记数量
4. 素材栏
5. 增益道具栏
6. 任务物品栏
7. 悬赏令栏

幽魂机器人界面



1. 当前任务提示
2. 任务目标提示
3. 当前区域名称
4. 召唤个人载具
5. 返回星球轨道

轨道界面



1. 角色飞船
2. 选择飞行目的地
3. 任务难度选择
4. 确认出发





选择飞行目的地界面



1. 高塔
2. 地球
3. 月球
4. 金星
5. 火星
6. 随机突袭任务
7. 试炼任务
8. 每日 / 每周随机突袭任务与团队任务及随机试炼任务

创造角色

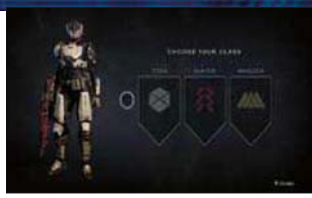
《宿命》和大多数网络游戏一样，支持玩家自定义自己的角色外观，所以在游戏的开始阶段玩家就需要先设定自己角色的职业、种族、脸型、发色还有脸部涂装等等。不过需要提醒一下喜欢捏人的玩家，本作能够提供的自定义的角色项目和内容都不算特别丰富，自由度也非常低，加上在实际战斗中角色会穿戴头盔挡住自己的脸，玩家只有在主城“高塔”中和部分剧情里才能够看到自己角色的脸部造型，所以不但角色外观上能够给玩家们花功夫的地方少，值得花功夫的理由也不多。

不过值得称赞的是，本作的角色脸型塑造默认方案都做得非常漂亮，尤其是女性人类和觉醒者，哪怕是随机产生的造型也非常赏心悦目，想要尽善尽美的玩家倒也不妨试试不同的脸型和发型的组合，肯定能够找到最符合你审美的方案。

下面就让我们来看看创造角色具体流程：



选择职业



这是游戏中最基本的项目，只有确定了角色职业之后才能够进行之后的其他步骤。职业的详细能力会在后文的职业部分介绍，这里先不累述。不过为了让玩家们有一个快速参考，这里给出最基本的职业简介。

1. 泰坦：适合 FPS 经验较少或喜欢正面对抗的玩家，拥有优秀的护盾强度和不俗的恢复速度，除枪械和手雷外的战斗技能偏向近战，15 级解锁的分支职业偏向防守辅助。

2. 猎人：适合喜欢远距离战斗或是枪法神准的玩家，是三个职业中最敏捷的一个，默认分支职业有着威力强大的远程必杀技，15 级解锁的分支职业偏向灵活的近战，对玩家反应速度要求相对较高。

3. 巫师：适合 FPS 老手和喜爱大范围攻击的玩家，抗打击能力偏低，但是默认分支职业有着大范围攻击的必杀技，15 级解锁的分支职业偏向辅助。因为容错率相对低，要求玩家要有较好的走位意识。

外观选择

除了职业外，所有其他角色个性化选项都被归类到外观项目中，它们不会影响到角色的能力表现，只会产生视觉上的观感差异，所以

玩家们可以按照自己的喜好选择。下面将会按照外观选择界面的项目一个个解析对应的内容。



1. 性别与种族：可选的种族有三个，分别是人类（Human）、觉醒者（Awoken）和钢骨（Exo），三者都有两种性别可选。从审美上来说，人类是最符合国内玩家眼光的，但如果大家口味和大河马一样有点独特，选择觉醒者也不错。稀饭我选择的是男性钢骨，配合泰坦职业外形还是很霸气的，这也是目前《宿命》中最多玩家选择的种族，不过这个属于欧美硬核口味，尤其是钢骨女性，不喜勿尝，后果自负。

2. 脸型：这一项目除了脸部造型，还会让玩家自定义角色的肤色、嘴唇颜色和眼睛颜色，因为涉及到个人审美，这里就不提太多建议了。对于那些想要省事一点的玩家，个人建议人类选择二号脸型，三号肤色，唇色选最自然的二号，眼睛颜色按个人口味选即可，其他种族因为没有现实中的标准可参考，读者们还是请自便吧。注意这一选项中钢骨的脸型会把整个脸部的结构都进行更改，觉得默认脸部太重口的玩家可以不妨来这里挑一挑，但想要《质量效应 3》中 EDI 的那种拟人脸是绝对没有的，请死了这条心吧。

3. 发型：本作中的角色发型都比较时髦，有不少造型都只有在群魔乱舞的巴黎时装周和未来风格浓重的科幻歌剧中才见得到。因为选择不是很多，这里推荐几个人类和觉醒者的发型给读者们参考。人类三号的短碎发、七号的半遮眼短刘海和十三号的沙宣式经典发型都不错，阿宅如果受得了这游戏画风也可以选十二号的双马尾缓冲一下这款游戏的欧美口味。觉醒者的发型大部分时髦值爆表，想走时尚杂志封面女郎风格的可以选六号和七号，想要试试前卫配古典的玩家可以选十号的大和抚子式发型，比较安全流行的发型则推荐十三号。颜色方面看个人口味，这里就不多说了。钢骨的发型会变为头部装饰选择，可以对脸型起到补充作用，稀饭我选择了男性钢骨三号脸配十号头部装饰，看起来颇有种恶鬼的感觉，有兴趣的读者也不妨试试。

4. 脸部涂装：基本上就是各种涂在脸部上的图案，可以让角色变得更为野性或者有特点，不过恐怕大部分亚洲玩家都不怎么能接受就是了。这里提醒一下使用人类的玩家，其实六号和七号涂装的功能就等同于是眼影，使用合适的颜色配合能够增强角色的眼部视觉体积，想要进一步优化角色的玩家可以不妨一试，但用错颜色请后果自负，或者麻烦去讨教一下女朋友 / 老婆 / 老妈的配色心得。

职业详解

《宿命》中的职业只有三个，不过其实每个职业一开始玩家都只是在使用其中一个分支职业，在到达 15 级之后都可以开启另一个分支职业，所以严格来说本作中算是有六个职业，和一般网络游戏比起来倒也算是凑合，而且职业之间的区分很明显，就算是分支职业之间也是各有特色。不过遗憾的是，本作中的战斗部分并不讲究职业分工，纯粹是多个人就多杆枪，所以期盼着分工配合打副本的玩家恐怕要失望了。但这个特点也有个好处，就是玩家可以随意选择自己喜欢的职业，反正都是一样突突突，哪个对口味就选哪个吧。同时请注意，本作的技能树并非可以全部点出来，除了第一列的主要技能部分，其余技能都是每列只能选一个，例如每个职业的三种手雷中只能选择一种装备，泰坦的飞行技能有三个强化技能，也只能选择一个。更换技能不会耗费任何资源，而且可以在游戏过程中随时进行，所以玩家可以按照自己需要随时调整，只是要记得有冷却时间的技能——例如手雷——更换后会立刻触发冷却时间。下面将对每个职业的职业特点、技能树以及使用心得进行说明。



泰坦 TITAN

1. 整体特点：作为三个职业中最能扛的一个，泰坦的战斗风格的确是最适合在前线冲锋陷阵的，但这个适合也只是相对而言，哪怕是在游戏后期，一个把护甲数值堆到最高并且完全走抗打击路线的泰坦在被两三个敌人集火时也有随时破盾并进入残血的风险，所以使用泰坦的玩家只是相对安全，远远没有到刀枪不入的地步。在实际游戏过程当中，保持中距离作战是泰坦的最佳策略，敌人数量众多时可以在掩体之间周旋，并使用主武器削弱对方。等到敌人数量下降，就可以考虑趁着某些敌人落单时直接近身用特殊近战攻击重创或秒杀对方，又或是使用霰弹枪贴身猛轰。遇到有大群敌人出现时，使用必杀技清场或掩护队友也是留在中距离时位置最适合，所以除非玩家自己正好刷到的武器不对应中近距离战斗，否则用泰坦职业的时候最好还是不要打得太缩，会影响表现。



2. 分支职业突击兵（Striker）：职业一开始的默认分支，整体风格偏向进攻型，因为辅助在这款游戏的团体合作中价值不是那么大，建议玩家们在把这个分支练满之后再去练另外一个分支。另外虽然必杀技“毁灭之拳”是近战类必杀，但是突击兵本身前期缺乏特别有效的伤害对抗手段，



光靠血厚也扛不住太猛的攻击，保持中距离作战然后伺机出手秒杀大片敌人即可，无需孤身犯险。

突击兵技能树	
技能名称	**效果**
手雷纵列	
Flashbang Grenade	投掷闪爆雷，落地后约一秒爆炸，对范围内敌人造成伤害并致盲生物敌人，或令机器敌人暂时瘫痪，与其他手雷冲突。
Pulse Grenade	投掷脉冲雷，落地或触碰敌人后爆炸，产生四次脉冲冲击，每次间隔约半秒，对处于脉冲范围内的敌人造成伤害，与其他手雷冲突。
Lightning Grenade	投掷闪电雷，在落地处产生避雷针，产生四次大范围雷击，每次间隔约半秒，伤害范围内敌人，与其他手雷冲突。
主要技能纵列	
Lift	解锁跳跃派生飞行，跳跃后再按跳跃键触发。
Increased Height	提高飞行能够到达的高度，与其他飞行增强技能冲突。
Increased Control	提高飞行的操控性，与其他飞行增强技能冲突。
Catapult	提高飞行的加速度，与其他飞行增强技能冲突。
Fist of Havoc	解锁必杀技毁灭之拳，蓄满必杀槽即可发动。
Aftermath	启动毁灭之拳会在玩家原本位置脚下留下一个持续造成伤害的力场，与其他毁灭之拳增强技能冲突。
Death From Above	跳跃中启动毁灭之拳可以瞄准敌人后发动必杀技，与其他毁灭之拳增强技能冲突。
Shockwave	毁灭之拳能够触发一次大范围的冲击波，伤害敌人，与其他毁灭之拳增强技能冲突。
Storm Fist	解锁特殊近战技能风暴之拳，近战攻击能够触发闪电伤害，命中敌人后需要经过一定冷却时间后才能使用。
Overload	风暴之拳击中敌人时有几率立刻重置冷却时间。
Discharge	风暴之拳击中敌人时有几率在目标身周产生范围伤害。
Amplify	风暴之拳击杀敌人后能够加快必杀槽积累。
基础能力纵列	
Titan Codex 1	强化泰坦的护盾和恢复速度，与圣典2和3冲突。
Titan Codex 2	强化泰坦的护盾和敏捷度，与圣典1和3冲突。
Titan Codex 3	强化泰坦的恢复速度和敏捷度，与圣典1和2冲突。
Headstrong	奔跑中发动毁灭之拳可以提高必杀技的飞跃距离，与同列增强技能冲突。
AfterShocks	延长脉冲雷、闪电雷和Aftermath提供的伤害力场持续时间，与同列增强技能冲突。
Transfusion	用风暴之拳杀敌会触发生命值恢复效果，与同列增强技能冲突。
Titan Codex 4	平均强化泰坦的护盾、恢复速度和敏捷度，与圣典5和6冲突。
Titan Codex 5	专注强化泰坦的恢复速度，与圣典4和6冲突。
Titan Codex 6	专注强化泰坦的敏捷度，与圣典4和5冲突。
特殊增益纵列	
Unstoppable	泰坦在发动毁灭之拳过程中获得额外伤害抵抗能力，与其他特殊增益冲突。
Shoulder Charge	奔跑一小段距离后发动近战攻击会获得额外伤害加成，与其他特殊增益冲突。
Juggernaut	奔跑一小段距离后会获得一层出现在正前方的护盾，与其他特殊增益冲突。



3. 分支职业戒卫（Defender）： 在泰坦达到15级后解锁的新职业分支，比起突击兵更倾向于防守和近身格斗，定位上更类似于一般网络游戏中的肉盾，不过仍然不可能冒着敌人的枪火胡乱冲锋，而是需要活用自身的特殊技能来保证自己在近距离冲突中的存活。因为必杀技被改为了纯粹防守型的“曙光护盾”，戒卫的整体攻击能力比起突击兵有所下降，但是靠着部分技能支持，他可以比突击兵吸引并承受敌人更多的伤害，从而为队友创造出更多攻击机会。



戒卫技能树	
技能名称	**效果**
手雷纵列	
Magnetic Grenade	磁力雷，投掷落地后会产生两次爆炸，黏着在敌人身上会造成额外的伤害，与其他手雷冲突。
Spike Grenade	磁针雷，投掷落地后会立刻放出四次大范围脉冲攻击，造成连续伤害，与其他手雷冲突。
Suppressor Grenade	落地后范围爆炸，造成一定量伤害并封禁所有玩家技能10秒，瘫痪机器敌人，与其他手雷冲突。
主要技能纵列	
Lift	解锁跳跃派生飞行，跳跃后再按跳跃键触发。
Increased Height	提高飞行能够到达的高度，与其他飞行增强技能冲突。
Increased Control	提高飞行的操控性，与其他飞行增强技能冲突。
Catapult	提高飞行的加速度，与其他飞行增强技能冲突。
Ward of Dawn	解锁曙光护盾，释放一个吸收所有敌人伤害的护盾，但护盾中的子弹也无法射出外部，任何吸收的伤害都会产生光之球，队友拾取后能够增加必杀槽累积。
Armor of Light	处于曙光护盾中的玩家都获得额外的伤害抵抗力，与其他曙光护盾增强技能冲突。
Blessing of Light	穿过曙光护盾的玩家会获得一个护盾，与其他曙光护盾增强技能冲突。
Weapons of Light	穿过曙光护盾的玩家会获得短暂的伤害增益，与其他曙光护盾增强技能冲突。
Disintegrate	解锁碎裂之拳，近战攻击带惊人的伤害，杀死敌人后还会获得一层额外的护盾。
War Machine	当玩家获得护盾时，玩家的上弹和换枪速度大幅提高，与其他碎裂之拳增强技能冲突。
Unbreakable	当玩家获得护盾时，其在持续时间内会不断恢复，与其他碎裂之拳增强技能冲突。
Gift of Light	当玩家获得护盾时，杀死敌人会产生光之球，队友拾取后能够增加必杀槽累积，与其他碎裂之拳增强技能冲突。
基础能力纵列	
Titan Codex 1	强化泰坦的护盾和恢复速度，与圣典2和3冲突。
Titan Codex 2	强化泰坦的护盾和敏捷度，与圣典1和3冲突。
Titan Codex 3	强化泰坦的恢复速度和敏捷度，与圣典1和2冲突。
Bastion	增强泰坦的护盾并延长曙光护盾的持续时间，与同列增强技能冲突。
Relentless	增强碎裂之拳杀敌后奖励的护盾的强度和持续时间，与同列增强技能冲突。
Continued Gift of the Void	曙光护盾在被攻击时产生更多的光之球，与同列增强技能冲突。
Titan Codex 4	平均强化泰坦的护盾、恢复速度和敏捷度，与圣典5和6冲突。
Titan Codex 5	专注强化泰坦的恢复速度，与圣典4和6冲突。
Titan Codex 6	专注强化泰坦的敏捷度，与圣典4和5冲突。
特殊增益纵列	
Untouchable	增强泰坦的护盾并缩短必杀槽的累积时间，与其他特殊增益冲突。
Iron Harvest	重型武器杀敌有一定几率产生光之球，与其他特殊增益冲突。
Illuminated	增强Blessing of Light和Weapons of Light所产生的增益效果。





猎人 HUNTER

1. 整体特点：走轻战士路线的猎人风格更接近玩家印象中的狙击手和斥候，当然本作中选择使用何种枪械是没有限制的，所以玩家也大可以走灵巧的近战路线，只不过整体的风险和对于玩家技术要求都会所有提高。一般情况下建议使用猎人的玩家还是保持着中远距离作战，但不用把距离拉得太夸张，主要是因为职业默认的分支神枪手的必杀技“黄金神枪”会让猎人换上大威力的手炮射击，而这把武器的瞄准方式不太适合远距离攻击，所以距离敌人太远会削弱其表现。总体来说，猎人的定位还是以攻击手为重心，尤其是在团体合作的时候，把握好敌人被队友吸引的时机瞄准其弱点猛攻可以大大提高杀敌的效率。





2. 分支职业神枪手(Gunslinger):正如前文所说，神枪手的最大特点之一就是强调单体攻击威力的“黄金神枪”，用其猛攻 BOSS 和精英敌人可以对其造成大威力的伤害甚至将其直接秒杀。除此之外，神枪手还有一个非常特别的技能，就是能够获得特殊近战攻击“飞刀”，顾名思义，这个特殊近战攻击能够在一定距离内投掷出一把飞刀，打中敌人的弱点能够造成惊人的伤害，所以等于是神枪手在普通的枪械射击之外还得到了一个中近距离的杀手锏，当然了，掌握飞刀的投掷特点还是需要一定的练习，不然无法发挥其威力。

神枪手技能树

技能名称	效果
	手雷纵列
Incendiary Grenade	燃烧雷，爆炸后灼伤范围内敌人并让他们着火，受到持续伤害，与其他手雷冲突。
Swarm Grenade	分裂雷，落地后散裂为多个小型追踪炸弹，攻击附近的敌人，与其他手雷冲突。
Tripmine Grenade	触发雷，投掷到地面上后会化为地雷，被敌人触发就会爆炸，黏着在敌人身上会造成额外伤害，与其他手雷冲突。
	主要技能纵列
Double Jump	解锁二段跳能力，跳跃后再按跳跃键派生。
Better Control	让二段跳变得更好操纵，与其他二段跳强化技能冲突。
Higher Jump	让二段跳跳得更高，与其他二段跳强化技能冲突。
Triple Jump	让二段跳之后还可以再跳跃一次，与其他二段跳强化技能冲突。
Golden Gun	解锁黄金神枪，召唤一把日能构成的大威力手炮，射击三次或持续时间到达后消失。
Deadeye	提高黄金神枪的精准度，与其他黄金神枪强化技能冲突。
Combustion	被黄金神枪杀死的敌人会产生爆炸，与其他黄金神枪强化技能冲突。
Gunfighter	加快黄金神枪必杀槽的累积速度，与其他黄金神枪强化技能冲突。
Throwing Knife	解锁特殊近战攻击飞刀，能够投掷飞刀攻击一定距离外的敌人。
Circle of Life	在黄金神枪状态中用飞刀杀死敌人能够延长黄金神枪持续时间，与其他飞刀强化技能冲突。
Incendiary Blade	飞刀能够让敌人着火，受到持续伤害，与其他飞刀强化技能冲突。
Knife Juggler	飞刀产生暴击后能够立刻重置其冷却时间，与其他飞刀强化技能冲突
	基础能力纵列
Path Forgotten	强化猎人的护盾与敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Path Forbidden	强化猎人的恢复速度与敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Path Unknown	强化猎人的护盾与恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
Scavenger	拾取子弹能够降低手雷和飞刀的冷却时间，与同列增强技能冲突。
Keyhole	黄金神枪获得穿透能力，能够一击伤害复数目标，与同列增强技能冲突。
Gunslinger's Trance	暴击能够提高武器精准度，增益最多堆叠三次，与同列增强技能冲突。
Way of the Drifter	全面强化猎人的所有基础能力，与同列增强基础能力技能冲突。
Way of the Fearless	专注强化猎人的护盾，与同列增强基础能力技能冲突。
Way of the Nomad	专注强化猎人的恢复速度并微略强化猎人的敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
	特殊增益纵列
Chain of Woe	暴击杀敌能够提升武器的上弹速度，增益最多堆叠三次，与同列特殊增益冲突。
Over the Horizon	提升黄金神枪的射程并强化猎人的敏捷度，与同列特殊增益冲突。
Gambler's Dagger	玩家获得一次额外的飞刀攻击，能够连续发动两次攻击，但是两次飞刀攻击必须按使用顺序冷却，不能独立或一齐冷却，与同列特殊增益冲突。



3. 分支职业剑舞者(Bladedancer):目前游戏中被公认最帅的职业分支，虽然仍然是走猎人的灵巧路线，却更为偏向近身攻击，比起狙击手更像是刺客，拥有非常酷炫的“闪现斩击”和能够从敌群中帮助剑舞者顺利脱身的“光学斗篷”，当然因为隐身需要借助发动必杀技“电弧刃舞”或特定的强化技能去启动，所以并不能经常使用，但是擅用闪现斩击仍然可以让剑舞者穿梭于敌群中，快速地击杀敌人。



剑舞者技能树	
技能名称	**效果**
	手雷纵列
Flux Grenade	黏着雷，最普通的黏着手雷，本身威力一般，但是黏在敌人身上后可以造成额外伤害，与其他手雷冲突。
Skip Grenade	子母雷，和分裂雷类似，触碰敌人或地面后会爆出几个弹跳的小炸弹，追踪敌人并爆炸，与其他手雷冲突。
Arcbolt Grenade	电弧雷，投掷后产生一个电球，电击附近最多三个敌人，与其他手雷冲突。
	主要技能纵列
Double Jump	解锁二段跳能力，跳跃后再按跳跃键派生。
Higher Jump	让二段跳跳得更高，与其他二段跳强化技能冲突。
Better Control	让二段跳变得更好操纵，与其他二段跳强化技能冲突。
Blink	让跳跃和二段跳直接变成向着视角所在方向发动的闪现，落地前可连续发动两次，其他二段跳强化技能冲突。
Arc Blade	解锁电弧刃舞，发动后猎人手持电弧刀移动，变为第三人称视角，近战攻击带有冲刺和追踪效果，并且提高角色的伤害抵抗力，技能本身有持续时间，发动近战攻击会进一步耗费能量，但仍然足够玩家发动大量斩击。
Showstopper	电弧刃舞状态中的攻击会产生一定范围的电能爆炸伤害，与其他电弧刃舞强化技能冲突。
Razor's Edge	电弧刃舞状态中的攻击会产生冲击波，攻击一定距离外的敌人，与其他电弧刃舞强化技能冲突。
Vanish	电弧刃舞状态中的攻击会让玩家隐身，与其他电弧刃舞强化技能冲突。
Blink Strike	解锁闪现斩击，近战攻击会先把玩家往前传送一段距离后再发动攻击，除了攻击外也可以用于作为闪避技能使用。
Backstab	闪现斩击在击中敌人背后能够产生双倍伤害，与其他闪现斩击强化技能冲突。
Fast Twitch	降低闪现斩击的冷却时间，与其他闪现斩击强化技能冲突。
Escape Artist	闪现斩击在击中敌人后会令猎人立刻隐身，持续7.5秒，与其他闪现斩击强化技能冲突。
	基础能力纵列
Path Forgotten	强化猎人的护盾与敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Path Forbidden	强化猎人的恢复速度与敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Path Unknown	强化猎人的护盾与恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
Fleet Footed	提高猎人的奔跑速度并延长滑铲的距离，与同列增强技能冲突。
Quick Draw	让猎人可以在发动近战攻击命中敌人后立刻使用枪械追击，与同列增强技能冲突。
Shadowjack	延长所有技能产生的隐身效果，与同列增强技能冲突。
Way of the Drifter	全面强化猎人的所有基础能力，与同列增强基础能力技能冲突。
Way of the Fearless	专注强化猎人的护盾，与同列增强基础能力技能冲突。
Way of the Nomad	专注强化猎人的恢复速度并微略强化猎人的敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
	特殊增益纵列
Encore	在电弧刃舞状态中杀死敌人能够延长时持续时间，与同列特殊增益冲突。
Stalker	短时间蹲下不动能够让猎人隐形，有10秒隐藏冷却时间，与同列特殊增益冲突。
Hungering Blade	在电弧刃舞状态中或使用闪现斩击杀死敌人会触发护盾恢复效果，与同列特殊增益冲突。

巫师 WARLOCK

1. 整体特点：巫师是应用法术能量的职业，这让他们天然的定位就是偏向于低伤害抵抗能力和高范围伤害，默认分支职业“虚空行者”拥有超大范围的必杀技“新星炸弹”，能够向一定范围内的敌人倾泻大量的伤害，这似乎决定了巫师应该是远程发动攻击的职业。不过同时其特有的“能量虹吸”系统需要用特殊近战攻击“能量摄取”来启动，能够通过吸收敌人的能量来降低手雷的冷却时间，所以那些艺高人大胆的巫师可以果断地采用特殊的炸弹狂人技能配置，通过应用能力摄取来大量投掷手雷，对敌人造成惊人的范围伤害。分支职业“日颂者”偏向于支援，但是应用得当也可以成为大量令敌人燃烧的强大战斗力。





2. 分支职业虚空行者（Voidwalker）：正之前在职业特点中提到的，虚空行者是偏向于范围伤害的分支职业，其最标志性的能力是必杀技新星炸弹，因为动作帅气而且威力强大，也多次作为宣传内容出现在预告当中。同时虚空行者能够应用能量摄取来加快手雷的冷却，加上适当的配装可以让虚空行者手里几乎从不缺手雷。不过整体偏弱的抗打击能力还是决定了虚空行者不能够过度暴露在敌人的火力当中，所以恰当地选择躲避也非常有必要。

虚空行者技能树	
技能名称	**效果**
手雷纵列	
Vortex Grenade	漩涡雷，投掷后在落地处创造一个虚空漩涡，不断伤害困在其中的敌人，与其他手雷冲突。
Scatter Grenade	集簇雷，投掷后在落点产生大量的小型虚空炸弹，伤害广范围的敌人，与其他手雷冲突。
Axion Grenade	虚能雷，投掷后在落点释放两团虚空能量，自动追踪敌人并造成伤害，与其他手雷冲突。
	主要技能纵列
Glide	解锁滑翔，跳跃后再按下跳跃键派生。
Focused Control	提高滑翔的操控性，与其他滑翔强化技能冲突。
Focused Burst	提高滑翔的速度，与其他滑翔强化技能冲突。
Blink	把跳跃与滑翔替换为闪现，瞬移到视角所对方向，能够连续使用两次，与其他滑翔强化技能冲突。
Nova Bomb	解锁必杀技新星炸弹，能够对目标发射强大的虚空能量并产生大威力的爆炸。
Vortex	新星炸弹命中后产生漩涡，持续伤害困在其中的敌人，与其他新星炸弹强化技能冲突。
Shatter	新星炸弹变成三发分散的能量，单发威力较低但是总体覆盖范围更广，与其他新星炸弹强化技能冲突。
Lance	新星炸弹飞行距离更远而且飞行速度更快，与其他新星炸弹强化技能冲突。
Energy Drain	解锁特殊近战攻击能量摄取，吸收敌人的能量并降低手雷的冷却时间。
Surge	能量摄取击中敌人后可以令巫师移动速度提高，与其他能量摄取强化技能冲突。
Life Steal	能量摄取杀死敌人可以令巫师立刻恢复护盾，与其他能量摄取强化技能冲突。
Soul Rip	能量摄取杀死敌人可以令必杀技累积加快，与其他能量摄取强化技能冲突。

技能名称	效果
	基础能力纵列
Arcane Wisdom	强化巫师的恢复速度和敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Arcane Spirit	强化巫师的护盾和恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
Arcane Force	强化巫师的护盾和敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Annihilate	强化新星炸弹和手雷的爆炸范围并强化巫师的敏捷度，与同列增强技能冲突。
Angry Magic	强化巫师的护盾，并令新星炸弹能够追踪敌人，与同列增强技能冲突。
The Hunger	延长能量摄取的持续时间，与同列增强技能冲突。
Ancestral Order	平均强化巫师的所以基础能力，与同列增强基础能力技能冲突。
Chaos Order	专注提升巫师的敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Divine Order	专注提升巫师的护盾并一定程度提升恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
	特殊增益纵列
Vortex Mastery	提升虚能雷的追踪距离和新星炸弹还有漩涡雷的漩涡效果，与同列特殊增益冲突。
Bloom	任何杀死敌人的特殊能力都会令对方爆炸，与同列特殊增益冲突。
Embrace the Void	用新星炸弹或任何手雷伤害敌人会触发能量摄取效果，与同列特殊增益冲突。





3. 分支职业日颂者（Sunsinger）：日颂者不同于虚空行者，专注于对单体敌人的伤害和自身强化，必杀技“烈日附体”能够让其防御力大幅提升，持续时间当中巫师的手雷和特殊近战攻击冷却时间大幅缩短，既可以作为爆发能力也能够用于自保。同时日颂者拥有不少能力可以让敌人陷入燃烧状态，进一步增强对于单个敌人的持续杀伤力，在合理的技能配置和战术运用之下，看似是辅助者的日颂者也可以变得非常致命。



日颂者技能树	
技能名称	效果
	手雷纵列
Solar Grenade	日光雷，落地后产生日光能量场，持续对作用范围内的敌人造成伤害，与其他手雷冲突。
Firebolt Grenade	火球雷，落地后对范围内最多四个敌人产生日光能量伤害，与其他手雷冲突。
Fusion Grenade	聚变雷，变体版的黏着雷，黏着在敌人身上能够造成额外伤害，与其他手雷冲突。
	主要技能纵列
Glide	解锁滑翔，跳跃后再按下跳跃键派生。
Focused Control	提高滑翔的操控性，与其他滑翔强化技能冲突。
Focused Burst	提高滑翔的速度，与其他滑翔强化技能冲突。
Balanced Glide	平均提升滑翔的速度和操控性，与其他滑翔强化技能冲突。
Radiance	解锁必杀技烈日附体，启动后日颂者获得极高防御力，并且手雷与特殊近战攻击冷却时间大幅缩短。
Radiant Skin	进一步增强烈日附体提供的伤害抵抗力，与其他烈日附体强化技能冲突。
Song of Flame	烈日附体能够同时降低日颂者附近队友的所有技能冷却时间，与其他烈日附体强化技能冲突。
Fireborn	玩家死亡后能够立刻靠着烈日附体复生，与其他烈日附体强化技能冲突。
Scorch	解锁燃烧之触，近战攻击命中敌人的同时点燃对方，造成持续伤害。
Flame Shield	燃烧之触杀死敌人后可以让日颂者短时间内伤害抵抗能力提高，与其他燃烧之触强化技能冲突。
Solar Wind	燃烧之触击中敌人后能够让其被击退，与其他燃烧之触强化技能冲突。
Brimstone	燃烧之触杀死敌人后会令其爆炸，与其他燃烧之触强化技能冲突。
	基础能力纵列
Arcane Wisdom	强化巫师的恢复速度和敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Arcane Spirit	强化巫师的护盾和恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
Arcane Force	强化巫师的护盾和敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Radiant Will	延长烈日附体的持续时间，与同列增强技能冲突。
Sunburst	燃烧之触杀死敌人后能够让玩家必杀槽累积加快，与同列增强技能冲突。
Viking Funeral	被日颂者任何手段燃烧的敌人会被燃烧更久，受到更高伤害，与同列增强技能冲突。
Ancestral Order	平均强化巫师的所有基础能力，与同列增强基础能力技能冲突。
Chaos Order	专注提升巫师的敏捷度，与同列增强基础能力技能冲突。
Divine Order	专注提升巫师的护盾并一定程度提升恢复速度，与同列增强基础能力技能冲突。
	特殊增益纵列
Touch of Flame	任何手雷都能够燃烧敌人，造成持续伤害，与同列特殊增益冲突。
Gift of the Sun	日颂者获得一枚额外的手雷，能够连续投掷两枚手雷，但是手雷本身需要逐枚按顺序冷却，与同列特殊增益冲突。
Angle of Light	空中举枪瞄准会让日颂者短时间浮空，并提升日颂者的敏捷度，与同列特殊增益冲突。

职业相关内容解析

必杀技与光之球（Super Move & Orbs of Light）

必杀技是游戏中每一个职业的分支都有的大威力攻击，玩家需要把职业技能树提升到解锁必杀技的项目才能够使用必杀技，但是想要在实际游戏中触发这个技能还需要把必杀槽蓄满。必杀技本身有所谓的冷却时间，实际上就是指必杀槽会缓缓填充，这个时间一般是4分钟，但部分技能会更长，例如猎人神射手的黄金神枪和巫师虚空行者的新星炸弹需要4分30秒才能填充满必杀槽，不过玩家大部分情况下不需要等待足足4分钟才能发动，因为游戏中只要玩家杀死敌人就可以获得必杀槽累积奖励，部分技能可以进一步加快这个速度，而如果玩家想要一次性补充一定量的必杀槽，就需要依靠光之球。

光之球的产生途径非常多，但是在提到这些产生途径之前我们要明确一点，绝大部分玩家自己产生的光之球都是不可见的，因为它们只能够被队友获得，以增强团队的合作，而不是玩家自己靠着光之球越战越勇。最简单的产生光之球方式就是用必杀技杀死敌人，视玩家自己杀死敌人的多少，会按比例奖励光之球给队员，而如果是队友发动必杀技，那玩家就可以等着坐享其成了。同时一些技能可以产生光之球，一般会和击杀相关，获得队友产生的这些光之球会令玩家的必杀槽增长得更快。

当然了，《宿命》有一套控制系统来阻止玩家们过度频繁发动必杀技，所以用必杀技杀死敌人后产生的光之球能够填充的必杀槽会越来越低，而如果是玩家自己杀死敌人后产生的光之球，其能够恢复的必杀槽就比较多。总体而言，玩家其实依靠自己杀敌来去恢复必杀槽会比等着捡队友光之球靠谱得多。



职业基础能力（Class Stats）

职业基础能力指的就是通过职业本身的技能选择所变动的数据，其基本来源是技能树中的基础能力强化部分技能，但是有部分其他技能也会提供一定量的基础能力，玩家通过调整不同的技能就可以让角色本身的能力进行变化，从而产生最适合自己的战斗方式的基础能力构成，下面将解说每一个基础能力的对角色的影响。

1. 护盾（Armor）：顾名思义就是提升角色的护盾强度，其实就几乎等于是增强角色的防御力。分别使用过泰坦和巫师的玩家会对这一点深有体会，因为同样的攻击，打在泰坦身上甚至可能无法把护盾扣光，打在巫师身上就甚至有可能让其立刻变成残血。这种夸张的对比中，有一部分就是护盾的强度所导致的，当然护甲本身提供的护甲值也是影响实际受到伤害的因素，但这里先不多谈。每一个职业的默认基础能力是不一样的，泰坦是护盾基础能力最高的职业，而且其可以通过技能树的增益把这一基础能力提升到近乎全满，而其他职业其实也可以通过调整技能来把护盾提升到一个相当不错的地步，但和泰坦比起来还是有差距。

2. 恢复速度（Recovery）：就和字面上意思一样，恢复速度影响的就是玩家的生命值恢复速度，当然也包括护甲，这两者虽然同样共享一个槽，但还是被分为了两段，左边的三分之一是生命值，右边的三分之二是护盾。当玩家受到伤害的时候，会先损耗护盾，护盾被耗光就会破盾，然后损害到玩家的生命值，画面也会出现玩家熟悉的红色晕血系统。而当玩家一段时间不受到攻击后，无论是生命值还是护盾都会恢复，不过前者等待的时间比较短，而后者比较长，所以玩家的整条生命/护盾槽的恢复也会从



左边开始。恢复速度不但决定了玩家在进入恢复状态后恢复生命值和护盾的速度，而且还决定了玩家在触发恢复之前的等待时间，较高的恢复速度可以让玩家短暂脱离战斗后就开始恢复生命值，甚至是脱离敌人攻击后的下一秒就开始恢复，作为护盾强度低的补偿，巫师拥有所有角色中最高的基础恢复速度，而且可以靠着技能变得更高。

3. 敏捷度（Agility）：三个基础能力中效果最好理解的一个，就是提高角色的移动速度，跳跃高度和奔跑以及空中跳跃派生的加速度，数值越高，角色越灵活并且越不容易被攻击命中。所以虽然猎人专注于敏捷度，另外两个能力都偏低，但是在生存能力上却不会太落后于其他两个职业，因为他们可以靠着快速的移动和敏捷的跑位来躲避很多泰坦只能硬抗而巫师也要被命中一部分的攻击。

分支职业（Subclass）

严格来说，在泰坦、猎人和巫师三个大类之下，都有着两个不同的子职业分类，那就是分支职业。目前每一个职业都只有一个分支职业，玩家可以在到达 15 级之后在角色界面最左上方的分支职业槽中像是更换装备一样更换分支职业，但是 Bungie 已经特地在这一栏留



下了一个空槽，所以可以想象在之后推出的 DLC 中，《宿命》应该还会为每一个职业大类增添一个新的分支职业，这也是网游游戏版本更新当中常规的重头戏。

关于分支职业的特点上文的职业部分已经有详述，这里提醒一下玩家们分支职业的经验值问题，如果玩家从游戏开始到 20 级满级都一直使用同一个分支职业，会以为职业本身的技能解锁进度是和等级挂钩的，不过其实这只是一种错觉，因为两者都在分享经验值，但是当玩家练满 20 级之后就会发现分支职业的技能并没有全部解锁，解锁接下来的技能仍然需要经验值，只不过不再算入角色等级，而是直接算入分支职业当中，所以玩家在满级之后其实还是要不断地去刷分支职业的经验值，或是换一个分支职业，从低级的任务慢慢理起，因为玩家的基础能力也会受到不同分支职业中的技能解锁进度而影响，所以不能够一下子就去继续挑战高等级的敌人。个人建议玩家是练满一个分支职业之后再去练另外一个分支职业，因为在度过了前期的快速提升技能进度后，另一个分支职业的技能解锁所需求的经验值数量也会急速提升，给人一种练不动的挫败感，所以建议是玩家充分体验了游戏中的满级内容之后再去体验另外一个分支职业的特点——如果你那时候还有这个兴致的话……

武器与护甲

武器（Weaponry）

游戏中的武器严格来说就是枪械，按照角色的装备槽分配，被分为三个大类：主武器、特殊武器和重型武器。每一个大类当中也有武器分类，数量和类型都算不上多，比起类型非常类似的《边境之地》，枪械的数量和想象力都有点不足，但武器本身的覆盖范围还是足够玩家去挑选和使用了。下面将分析不同的武器之间的性能，游戏中同一类武器还有型号的分别，不过对于武器本身的性能影响不算特别大，倒是武器品质带来的性能差异要多一些，但对于武器本身的射击方式没有根本性影响，所以就不再赘述了，玩家可以按照自己拿到武器的数据具体分析。

1. 自动步枪（Auto Rifles）：全自动的默认主武器，视型号不同射速会有浮动，但整体偏高，因为连射后座力过猛，是适合对头横扫，对胸短连射来让枪抬起爆头的标准型武器，因为射程有限而且稳定性不佳，在远距离和中远距离表现并不理想，是比较适合灵活的猎人或是护甲厚实的泰坦在中距离和中近距离作战的武器。

2. 脉冲步枪（Pulse Rifles）：半自动的三连发步枪主武器，典型的中距离武器，中近距离会存在和敌人过近，对方稍微移动导致三连射无法全数命中弱点的问题，远距离问题同样存在，到哪变成了因为三连发存在射击时间延迟，要令三发子弹全数命中敌人弱点也并不容易，只有中距离是这把武器的主场。另外武器本身的弹匣容量比起其射击方式来说显得有点小，这一点只有在整体性能偏高的高品质脉冲步枪上才会得到改善。

3. 斥候步枪（Scout Rifles）：半自动的单发步枪主武器，是游戏中泛用性比较广的武器，虽然超近距离存在盲射落弹点不稳的问题，但瞄准射击的稳定性处于高水平，射程也相当理想，在中距离和中远距离表现都非常理想，如果玩家枪法神准，远距离也可以准确地连续爆头，杀敌效率非常不错。

4. 手炮（Hand Cannons）：攻击威力特化型主武器，半自动射击，但是连射速度比较理想，不过因为

后座力颇大，实际表现不能令人满意，还是以瞄稳后一枪爆头比较理想，因为子弹量过低也是这一类武器的普遍问题，就算到了蓝色的精良级别弹量也就提升到 11 发左右，白板和优秀品质常常见到弹量只有 3–4 颗的型号，属于基本没法用的类型，不过近距离盲射的威力不错，如果玩家有耐心瞄准，远距离爆头威力也杠杠的。

5. **聚变步枪（Fusion Rifles）：**表现比较坚挺的原创类型特殊武器，发射时需要蓄力约一秒，这种延迟发射时间的代价换来的是霰弹枪级别的单发弹数，低后座力带来的良好中近距离甚至是中距离威力和爆发力。不过除了发射演示，这个武器本身的弹匣容量也拖了后腿，一般就是四五发，和霰弹枪一个级别，有时候会遇到破了精英怪的盾却因为上弹而让其白白溜走的情况。

6. **霰弹枪（Shotguns）：**恐怕是笔者见过射击游戏中最不好用的近身特殊武器之一，射程极短，后座力巨大，盲射都能够把视角带出个 45° 上仰，半自动射击带来的发射间隔甚至不够玩家把枪口重新压下去，如果有玩家改装了自动射击升级，就会瞬间体验到两枪就让你抬头无语问苍天的悲催感。除了在对付个别高速靠近的敌人或是猎人用来闪现到敌人身后开黑枪，基本上难以找到合适的使用场合，更别提一般品质的装备里这种枪的弹匣容量可以低至三发，根本不堪使用。



7. **狙击步枪（Sniper Rifles）：**游戏中表现最为惊艳的特殊武器，定位就是超远距离的半自动射击武器，因为瞄准镜倍率恰到好处，不但能够处理远程爆头，在中距离瞄准敌人弱点射击的表现也相当不错。弹匣容量同样是偏低，但鉴于武器对于许多普通怪物爆头基本一枪一个，连射需求不高，没有太大使用上的困难。这类枪如果伤害跟得上怪物等级，甚至能够在打弱点的时候把游戏中的最终 BOSS 打出硬直来，实在值得称赞。

8. **机关枪（Machinegun）：**定位上其实不太符合玩家对重型武器需求的全自动武器，因为游戏中重型武器弹药掉落率不高，而这把武器的射速和弹匣容量还有携弹量不成正比，玩家基本上无法作为常规武器使用，而如果作为爆发型的武器，连射的形式和巨大的后坐力都让这把武器很难有稳定表现，和另外一把重型武器比起来，使用价值偏低。

9. **火箭发射器（Rocket Launcher）：**一般玩家会将其称为 RPG，不过发射的火箭飞行速度比较不理想，稳定程度也堪忧，所以不算是很给力的武器。比较令人难以接受的是，虽然是单发的大威力武器，但是偏重于范围伤害，打单体伤害也就比狙击枪打弱点略高。不过因为另一把重型武器机关枪表现要更差劲一点，加上这把武器在对付密集敌人时算是有点用，所以选择优先级会比机关枪高一些。

护甲（Armor）

游戏中共有五个护甲槽，但是能够为玩家提供防御力的只有四个，分别是头盔、护手、胸甲、护腿。装饰品只提供外观变化，并不会改变玩家的防御力。因为护甲的功能会有重叠，下面将重点介绍护甲能够提供的四个属性的功能。

1. **防御力（Defense）：**和绝大多数游戏里类似，防御力决定了角色受到伤害时的减免程度，防御越高护盾和生命值受到攻击时就会损耗得越少。

2. **理智（Intellect）：**影响必杀槽的累积速度，越高则累积越快，但是数值让增益到达 100% 后不再产生作用。

3. **自律（Discipline）：**影响手雷的冷却时间，越高则冷却时间越短，但是数值让增益到达 100% 后不再产生作用。

4. **力量（Strength）：**影响特殊近战攻击冷却时间，越高则冷却时间越短，但是数值让增益到达 100% 后不再产生作用。



装备熟练与升级

和角色一样，游戏中的武器和装备也能够升级，绿色品质的武器和护甲就开始拥有升级项目，但玩家不能够一开始就消费素材或资源升级，而是需要使用武器一段时间，累积足够的经验值——或者说是熟练度之后才能够开启，所以有点类似于武器和护甲本身的技能。部分升级项目会完全改变武器的性能，例如让火箭发射器的导弹带有追踪效果等等。在玩家到达 20 级后，需要开始搜寻稀有珍贵的紫色装备和武器，它们都有着大量的升级项目，所以打到传奇甚至是最高级的异界装备也只是个开始，玩家还需要对装备进行漫长的练级，才能够让其尽善尽美。



装备品质

游戏中的装备有五个品质，由低到高分别是：

1. **普通（Common）：**白色装备。
2. **优秀（Uncommon）：**绿色装备
3. **精良（Rare）：**蓝色装备
4. **传奇（Legendary）：**紫色装备
5. **异界（Exotic）：**黄色装备

任务进行方式

基本任务（Missions）

尽管是一款 MMO，《宿命》的游戏进行方式更接近于关卡式，随着玩家推进故事流程，不同星球的地图上会出现一个个新关卡，其中分为四个类型，可以按照任务本身的符号区分。主线故事任务是一个圆形图案当中有着一双翅膀，这是玩家发展故事剧情所必须要完成关卡，所以是非打不可。支线故事任务图案和主线故事任务比较像，但是圆圈当中没有翅膀，只有一个原点。

在完成一个星球的第一个任务后，玩家就会解锁巡逻任务，用绿色的圆圈标出，一个星球只有一个，因为内容就是让玩家自由地在星球地图上探索，地图上会有各种简单的任务信标，调查后就可以接到简单的任务，一般就是杀多少个敌人，拾取多少个物品等等，基本没有故事可言。地图上有时候还会有突发事件，需要限时完成，达成目标后也会奖励一定的经验值。

最后一个就是突袭任务，其他任务都不需要组队完成，但是突袭任务因为难度较高，会随机让三位想要进行突袭任务的玩家组队，一起攻关。因为 BOSS 比较强，所以不但关卡中的掉落物品比较好，打赢 BOSS 后一般都会获得蓝色的精良品质装备作为奖励。



任务名单（Strike Missions Playlist）

玩家在达到 18 级开启的游戏内容，玩家可以在这个任务名单中选择更为高难度的突袭任务挑战，许多挑战只面向等级超越 20 级的玩家，也就是对玩家本身的的装备有要求，只有达到等级要求后才能够挑战这些任务，获取更好的掉落奖励。

团队任务（Raid Missions）

每周重置的大型任务，需要足足六位玩家进行，而且不支持随机组队，玩家必须要找到五位好友才能够挑战。每经过一个重要的难点，团队任务就会触发检查点，玩家可以下一次从这一个检查点开始游戏，无需重新重头打。可以想象，团队任务是游戏中奖励最好的任务，但是因为难度和要求都非常惊人，能够完成并赢取奖励的玩家也并不是那么多。

试炼（The Crucible）

其实就是游戏中的 PVP 模式，被当成是任务呈现，也有经验值奖励，赢取足够多的“试练印记”（Crucible Marks）并且提升到足够的声望之后还可以兑换紫色装备。

试炼分为多个模式，下面将一一介绍。

1. 控制（Control）：就是其他射击游戏中非常常见的抢点，地图上有三个点，玩家需要站在据点的旗子旁，等待占领进度条读满来占据这里。占据得越久得分越高，最后得分达标的一方胜利。玩家可以抢走敌人的据点，但也有可能会被敌人抢走自己的据点，杀人虽然不是这个模式的重点，但清理敌人可以让据点变得更安全，所以还是很有必要的。

2. 冲突（Clash）：典型得不能再典型的团队杀戮，双方比拼杀人数量，杀人数最早达标的一方胜。

3. 遭遇战（Skirmish）：和冲突有点像，但是变成了失分更少的一方胜，所以这个模式更强调团队合作，除了保持自己生存外还要尽力援助队友，让他们有更多机会存活，更少机会失分。

4. 搜刮（Salvage）：和遭遇战有点类似，因为游戏模式中玩家的复活时间很长，所以必须要努力保存队友生命，或是在他们倒下后赶紧把他们救起。任务的目标是用幽魂机器人搜刮古老的遗物并阻止对手这么做，最好的方式自然是杀死对方。

5. 乱斗（Rumble）：听名字大家都能猜到了，就是单人杀戮比赛，六个玩家各自为战，杀戮更多的一个获胜。

6. 联合作战（Combined Arms）：混合了控制和冲突的模式，玩家既可以专注于杀敌，也可以尝试占领设施，来生产更多有利于我方的载具和弹药，只有在杀戮和占领方面取得平衡的一方才可以压倒对手获得胜利。



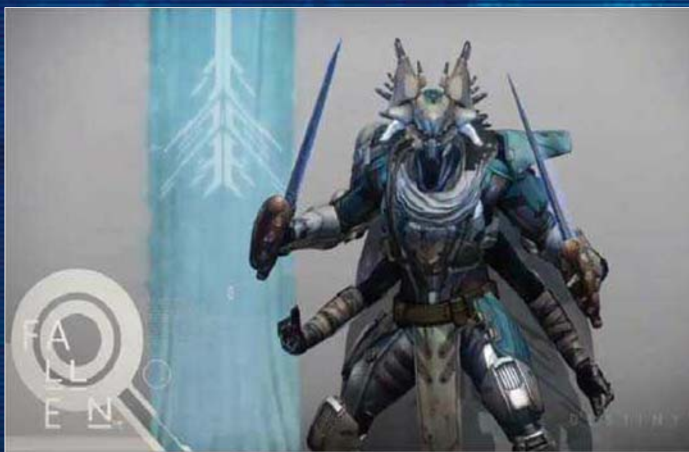
敌人打法

本作虽然拥有主线任务，但是内容之刻板简直令人印象深刻，就是无尽的杀杀杀，到了任务点之后再战翻一个 BOSS 或一大批强敌，再去下一个地点，直到任务结束。因为有着等级的设定，如果只是想打通剧情，打不过也无需研究策略，把等级刷高装备刷好，战斗过程自然就易如反掌了。比起攻略关卡本身，掌握对付怪物的手段才是玩家制胜的关键，所以下文将会解说游戏中的怪物特点和应对方式，以帮助玩家们知根知底，百战百胜。

堕落者（The Fallen）

游戏中最初期的敌人，行动方式有点让人想起《光环》中的精英，AI 比较狡猾，一般受到攻击会优先寻找掩体，然后利用掩体间快速移动来扰乱玩家。不过总体来说不是强度很高的敌人，习惯了行动模式后对付起来并不难。除了魔仆和无人机，堕落者的弱点都是在头部。





1. 军厝（Dreg）：弱点是头部，是最基本的堕落者单位，战斗力非常一般，只装备了小手枪和一柄匕首，爆头或是靠近后发动近战攻击都可以快速杀死他们。

2. 破坏者（Vandal）：正常的堕落者单位，一般装备的是攻击带有一定追踪性的激光枪，子弹飞行速度偏慢，可以靠着快速侧移躲过。其本身比较擅长躲避掩体，不过时不时还是会探头探脑，抓紧机会爆头就可以秒杀。

3. 潜行破坏者（Stealth Vandal）：有近战和远程狙击两个版本，都很危险，本身装备的光学迷彩不能够完全融入场景，但是在玩家关注其他敌人时会很容易绕过玩家的火力区欺身上前，或是远远打黑枪。狙击版本因为掩体意识比较弱，可以远远分辨出来后将其爆头。近战版本最好采取侧移的方式躲避他们的跳跃斩击，后退无法躲避，同时因为近战攻击往往秒不了他们，记得打出他们硬直后补枪。

4. 队长（Captain）：往往会装备大威力震荡步枪，子弹飞行速度和追踪性都不强，但是威力很高，近距离被打中很容易会重创玩家。同时他身上有着护盾，还懂得短距离传送，能够在被攻击或是破盾瞬间躲入掩体。最好是对付玩附近的杂兵后再专心料理他。破盾后他的伤害抵抗力很一般，抓紧时间在他躲入掩体前爆头就可以解决他。

5. 无人机（Shank）：小型的无人机单位，装备了命中率颇高的

激光枪，不过攻击意识不是太强烈，而且往往只会簇拥着向玩家冲来，加上本身伤害抵抗能力低，一般会被一轮连射迅速放倒。不过在它们大量出现时还是会对玩家造成威胁，而且有时候会绕背和堕落者夹击玩家，趁着它们在视野中就迅速消灭掉吧。

6. 魔仆（Servitor）：球形的敌人，功能类似于堕落者的指挥官，能够为身边的堕落者附加护盾抵抗伤害，同时本身能够发射大威力的虚空能量球，幸好飞行速度慢，比较好多。它的锁点就是球体中心的眼睛，不过它会和队长一样进行瞬移，所以必要时需要用手雷投到掩体后方来快速击杀它。

7. 运兵船（Skiff）：运输堕落者的运兵船，本身装备了一个大威力的炮台，暴露在其火力里会让玩家迅速被重创。玩家可以通过打掉炮台来让运兵船撤退，但是因为太花功夫，更靠谱的方法是躲在掩体后慢慢杀死降落的堕落者，并等待运兵船撤离，它们一般不会在战场久留。

死蜂（The Hive）

死蜂的单位构成比起堕落者要更丰富一些，可以算得上是远近交攻的结合，同时一起登场时会给玩家带来不小的麻烦。不过幸好游戏中死蜂一般不会全阵容登场，而是特定几个类型的敌人一起出没，所以实际上对付起来还算方便，而且消灭的优先级仍然是由近及远。



1. 死奴（Thrall）：丧尸式的最低等死蜂单位，惟一的攻击方式就是呼啸着急速奔向玩家并发动跳跃攻击，因为本身的抗打击能力很弱，也能够爆头，所以玩家最好的对付方式自然是趁着它们涌来之前一个个秒掉，死奴的移动方式很直接，要击中它们是很简单的。但是如果被一群死奴近身那玩家的处境就非常危险，建议是立刻高跳然后对准身下盲射，争取削减它们的数量，好减轻落地后的压力。

2. 咒奴（Cursed Thrall）：自爆型的死奴，移动速度明显下降，但是被杀死之后会产生一定范围的大威力爆炸，玩家要靠得太近会被重创，因为其一般会和大批死奴一起出现，建议直接先秒杀咒奴，它的爆炸不分敌我，会把附近的不少死奴拉着陪葬。

3. 死侍（Acolyte）：常规的死蜂单位，装备了激光枪，只能比死奴要高，懂得躲掩体，整体战斗力介乎于堕落者的军屑和破坏者之间，不算难对付，常规的爆头就可以快速秒杀他们。

4. 死骑（Knight）：死蜂中的强力单位，不过不存在堕落者队长那样的护盾，作为补偿拥有了更强的火力和更厚的血量。死骑有两个版本，常规的版本装备了大威力的电浆炮，发射的是一大团威力强大的电浆，不过是呈抛物线飞行，而且飞行速度非常慢，一般来说保持移动就不会被打中，趁机连续爆头就可以击败他们，当然也要小心他们会躲到掩体后方。另外一个版本的死骑装备了威武的长剑，是纯粹的近战单位，不但攻击判定霸道，而且威力也不俗，需要在他们靠近之前用手雷立刻削弱或是直接用必杀技秒杀，不然有可能会威胁到玩家自己的生存。

5. 法师（Wizard）：非常难缠的敌人，不但本身拥有日能护盾，而且召唤出的光弹连击威力非常吓人，基本上一看到他出手就得躲。同时法师本身的漂浮的，近战攻击难以命中，连手雷对他们的作用也会降低，更不用说它还会召唤一个黑色力场，在当中的死蜂敌人都会恢复生命值，而处于其中的玩家则会持续受到伤害。幸好法师本身追击玩家的意识很弱，所以最靠谱的方法还是保持距离，然后清光法师身边的杂兵，最后单独对付他就容易多了，专注于击打他的头部并及时躲避他的还击，杀死他只是时间问题。

6. 食人魔（Ogre）：远程攻击特化型的敌人，本身移动速度缓慢，但是血量非常高，而且头部能够连续射出超高速的虚空能量弹，全数命中甚至有可能秒杀玩家。如果玩家想要和其近战，同样讨不了好，它会发动大范围的地面砸击，基本上只要在他身边就难免会中招，所以对付他的方式基本就只有一种，就是趁着虚空能量弹连射的间隙离开掩体猛击他的头部中央，尽所能地削减他的生命值。同时因为食人魔移动速度并不高，手雷也会对其产生不错的作用。

7. 尖啸塔（Shrieker）：游戏中非常少见的死蜂单位，是一个纯粹的防御性炮台，有着触发距离，所以玩家在远处时不会被其攻击，而在靠近后它会打开中央的虚空漩涡，对玩家不断发射虚空能量，威力颇为惊人。但是其特点决定了这个炮台不难对付，但如果玩家是在和其他敌人战斗中遭遇了这个炮台，就有可能会在来不及防备的情况下被重创，所以只要一看到就得优先消灭，而且要记得，尖啸塔被摧毁后会爆炸，所以千万不要离得太近。

8. 墓船（Tomb Ship）：“死蜂版本的运兵船，装备了四门虚空能量炮，在玩家过于靠近墓船时就会射击出飞行速度极慢但是威力极大的虚空能量弹，有一定的追踪性，被四枚打中基本就是死定了。玩家同样可以通过拆掉炮台来让墓船失去攻击能力，但其余花那个功夫，还倒不如静候它降下死蜂敌人然后离开。



愁苦者（The Vex）

完全由一个系统控制的纯机器种族，最大的特点有两个，一个是相当一部分单位能够使用传送能力，另外一个是弱点基本上都不在头部，爆头还会让它们进入狂暴的自毁状态。和愁苦者对抗除了需要更改瞄准弱点的习惯之外，还得适应他们神出鬼没的远距离传送。



1. 哥布林（Goblin）：基本的愁苦者单位，虽然有着夸张的传送距离，但是本身的移动速度是古典的机器人式踱步，非常缓慢，射击频率也不算高，所以虽然一般会成群出现，但是瞄准他

们胸口暴露的弱点连射很快就可以一一解决。

2. 淘气精（Hobgoblin）：远程狙击向的愁苦者单位，不但手持大威力的日能狙击枪，而且本身还能够在受到攻击时发动日能掩体，阻挡正前方的所有攻击。不过因为掩体持续时间不长，玩家可以静待掩体消失然后迅速补刀。比较麻烦的是如果在场有其他敌人，会严重干扰玩家追击淘气精的过程，而如果玩家一段时间不攻击这种敌人，它的日能掩体技能会重置冷却时间，在下一次受到攻击时再次发动。当然，用狙击枪直接猛击胸口弱点秒杀这种敌人是最一劳永逸的方法。

3. 哈皮（Harpy）：定位和堕落者的无人机有点类似，不过攻击机制有分别，它平常会处于移动状态，这种状态中其非常灵活，不过没有攻击性，当其锁定玩家后就会展开三个叶片，变成炮台，不能移动，但是可以发动颇为有威胁的远程攻击。和这一类敌人类似，弱点都是在中央的眼睛上，因为其移动时，不好命中，不妨等它们变成炮台后直接猛攻眼部秒杀。



4. 海德拉（Hydra）：颇为难对付的炮台型敌人，本身有着一个半圆弧的力场围绕着其身体转动，正面攻击力场不会造成任何伤害，所以玩家需要保持移动来找到力场的缺口，去攻击海德拉，尤其是它们的弱点眼睛。不过海德拉装备了两门重锤巨炮，能够发射大威力的能量炮弹，所以和它正面对枪是毫无胜算的，玩家只能够依靠其射击的空隙保持移动，伺机攻击其眼睛来快速解决它。

5. 米诺陶（Minotaur）：重火力型的愁苦者单位，不但本身装备的重锤巨炮威力十足，本身还具有虚能护盾，也懂得愁苦者人形单位特有的传送能力。更离谱的是，这种敌人没有弱点，玩家无论攻击它们哪个部分都只能造成普通伤害。但是玩家必须要攻击它们的头部，因为在爆头后这些敌人会失去恢复护盾的能力，但是代价是他们变得狂暴，会直接冲向玩家，需要迅速用强火力解决。

军团部落（The Cabal）

最后在火星上才和玩家们见面的军团部落是最难对付的敌人之一，其中有一个特点就是他们体型太庞大，盔甲会让他们的头部看起来和肩部差不多高，这让玩家在瞄准头部时会遇到一定的困难。厚实的盔甲和极高的血量也让这种敌人变得难以杀死。幸好他们的躲避意识并不强，而且经常会依靠喷射跳跃来移动，给玩家创造了攻击的空间，所以掌握诀窍后还是能够比较顺利地解决掉的。



1. 军团士兵（Legionary）：标准的军团部落单位，具备了军团的一切特点，包括极厚的盔甲，不俗的攻击力和经常使用跳跃作为移动方式。不过因为他们体型比起一般其他敌人都要大，有的掩体无法完全覆盖他们，所以也给玩家创造了攻击机会。习惯他们头部所在的位置后，集中攻击可以迅速爆掉他们的头。

2. 方阵士兵（Phalanx）：更为注重防守的军团部落成员，一般会手持巨盾防御玩家的射击，同时用右手的枪械向玩家射击。盾牌本身免疫许多正常武器的伤害，不过因为方阵士兵体型太大，其右侧身子会部分暴露在盾牌之外，持续向这个部位射击就会让方阵士兵失衡，移开盾牌并露出头部，抓紧机会爆头，就有很大机会可以速杀他们。

3. 百夫长（Centurion）：军团士兵的全面升级版，装备了更致命的榴弹步枪，拥有日能护盾而且同样能够飞行跳跃，可是说是军团部落中最难对付的敌人之一。因为它一般不会单独出现而是带着一群军团士兵冒头，玩家一般来说只能够采取常规战术，先清小兵再解决百夫长。因为日能护盾的存在，想要寻思解决百夫长基本上是不可能的，而玩家如果过度暴露在他的火力之中也是一种自杀行为。一个替代方案是使用手雷破掉百夫长的护盾，迫使对方躲避进掩体，然后立刻扫清其他杂兵，再来对付他。

4. 巨像士兵（Colossus）：完全走重火力方向的军团部落单位，手持的武器是非常吓人的加特林火炮，而且背后装备了群发追踪导弹，正面和其对抗玩家甚至不用两秒就会被打成蜂窝。不过幸好这种敌人移动速度缓慢，而且并不擅长使用掩体，加上加特林有射程限制而导弹需要时间飞行到玩家身边，远距离连续爆头可以让其在来得及对玩家造成威胁之前就被重创甚至是杀死。

5. 灵能侍从（Psion）：军团部落中少见的轻武装单位，本身之装备了简单的步枪，移动方式和堕落者的军屑比较类似，不过抗打击能力更强一些。本身不算是像样的威胁，不过因为非常擅长在掩体之间走位，配合着火力凶猛的其他军团部落单位会有意想不到的骚扰效果。建议是能无视就无视，但是一旦发现他们想要冒头射击，可以立刻来两枪把他们爆头解决。这些敌人还会发动大威力的灵能攻击，玩家被打中会被重创，但是因为发动时间较长而且动作明显，他们一般来得及这么做之前就会被玩家爆头解决。

6. 掠夺船（Harvester）：军团部落的运输船，其特点和其他运兵船类似，也是装备了炮台，玩家靠太近的时候就会被频繁地袭击。不过因为掠夺船比起其他运兵船更有机会留在战场上持续为军团部落成员提供火力支援，所以实在被骚扰得太厉害时，也不妨直接拆掉炮台，废掉敌人的空中火力支援。



奖杯 / 成就指引

奖杯 / 成就综述

本作本质上是一款网络游戏，这让游戏本身的白金 / 全成就过程中加入了一点不确定因素，问题出在两个方面，一个是异界品质的装备掉落有一定的运气成分，另外一个则是奖惩 / 成就“Flawless Raider”需要玩家完成一个团队任务，而且任何成员不能死亡，而考虑到第一个挑战团队副本的队伍最后死了约 1600 次，花了约 11 小时才终于打过了这个团队副本，可以想象要达成这个奖杯 / 成就的难度。个人建议玩家们是留下这一个奖杯 / 成就，先达成其他，等到游戏放出后续 DLC，让角色等级上限提升或是能够获得更多的强力装备后，再去拉上五位好友来挑战最初一个团队副本，如此一来达成这个奖杯 / 成就的机会才会有所提升。

因为游戏本身有着随等级提升而解锁游戏新内容的设定，所以获取奖杯 / 成就的过程玩家自然也可以按部就班，先是一边打 PVE 进度一边抽空调剂式地去打 PVP，尽量拿全累积性的奖杯 / 成就，技巧性的碰上了机会也不要粗过。到了 20 级后，游戏就开始了刷刷刷的大循环，如果玩家正好赶上一周开始，不妨立刻尝试赚够最高的先锋和试炼印记奖励，然后把时间花在挑战团队任务和刷装备上。

关于刷装备，这里有一个游戏中目前已经极度流行的刷点，玩家只需要来到地球地图，接下巡逻任务，然后来到俄罗斯后立刻往左方走，经过飞机墓场，进入一栋顶部有大信号发射器的建筑，杀通这里来到户外，在一个倾斜的死蜂建筑前方会有一个洞穴，这里会每隔一段时间就刷新一次死奴和死侍，玩家只要尽快杀死他们，然后等着他们再次刷新即可，如果在这里的人多，玩家甚至都用不着自己动手，等着其他人杀就好，反正只要你和其他人组成火力小队，掉落就有你的一份，这里能够刷出任何等级的物品，虽然总体来说就是各种低等掉落，但是同样有机会掉落传说甚至是异界级别的物品，想要追求效率的玩家可以不妨去试一试。



▲刷装备洞穴所在位置图示。

奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	属性/点数	达成条件
Change of Heart	铜/20	更改一个升级项目为另一个冲突的升级项目。
Ship Rite	铜/20	重键一艘跃迁飞船。
Bane of the Emperor	铜/20	在一个任务中不死并且用爆头杀死25个军团部落成员。
Decryptologist	铜/20	解码25个密文装备。
Use of Weapons	铜/20	分解50个武器或护甲。
The Life Exotic	银/20	获得并装备一件异界品质装备。
A New Steed	铜/20	获得并装备一辆个人载具。
Suited for War	银/30	让所有武器和护甲槽装备上传奇或异界品质的装备。
Bane of the Kell	铜/20	在一个任务中不死并且用爆头杀死25个堕落者成员。
Lucky 7s	铜/20	让魔典兑换点数到达777或以上。
Bane of the Dead	铜/20	在一个任务中不死并且用爆头杀死25个死蜂成员。
Inspector	铜/20	使用调查功能查看一个玩家的资料，可以玩家界面的玩家名单（Roster）项目中选择对应的玩家并选择调查后完成。
Blink of an Eye	铜/20	三秒内杀死五个敌人。
Valorous	银/30	在一周中，达到每周先锋奖励分数的上限。
Notorious	银/30	在一周中，达到每周试炼奖励分数的上限。
Public Defender	铜/20	在十场公开事件中获得最佳表现奖励。
Finders Keepers	铜/20	在控制模式中协助占据据点50次。
Relic Hunter	铜/20	在掠夺模式中协助占据设施20次。
Hunter Killer	铜/20	在PVP当中累计杀死100个猎人。
Giant Slayer	铜/20	在PVP当中累计杀死100个泰坦。
Witch Hunt	铜/20	在PVP当中累计杀死100个巫师。
Ask Questions Later	铜/20	在PVP中获得首杀奖励。
Excessive Force	铜/20	在PVP中累计用重型武器杀死50个敌人。
Triple Play	银/30	在一次PVP中不死并杀死一个泰坦、一个猎人和一个巫师。
Raider	银/30	完成一次团队任务。
Raiding Party	银/30	用一个只有你的部族中的成员组成的火力小队完成一次团队任务。
Epic Raider	金/45	完成一个困难难度的团队任务。
Flawless Raider	金/65	在火力小队中无人死亡的情况下完成一次团队任务。
Vanguard Honor	铜/20	把先锋声望提升到3级。
A Friend Indeed	铜/20	累计救起5个被击倒的玩家。
Rising Vanguard	铜/20	完成一次突袭任务。
Strength of the Pack	铜/20	用一个只有你的部族中的成员组成的火力小队完成一次突袭任务。
Flawless Striker	铜/20	在火力小队中无人死亡的情况下完成一次突袭任务。
Ghost Hunter	铜/20	收集五十个已经失能的幽魂机器人。
Dragon Slayer	铜/20	杀死一位黑暗勇士。
Hunter Mastery	银/30	完全解锁猎人的一个分支职业的所有升级项目。
Titan Mastery	银/30	完全解锁泰坦的一个分支职业的所有升级项目。
Warlock Mastery	银/30	完全解锁巫师的一个分支职业的所有升级项目。
Packing Heat	银/30	完全升级一把异界品质武器。
Fully Weaponized	银/30	完全升级一把传奇品质武器。
Bane of the Machines	铜/20	在一个任务中不死并且用爆头杀死25个愁苦者成员。





多边共享 Fun Factory

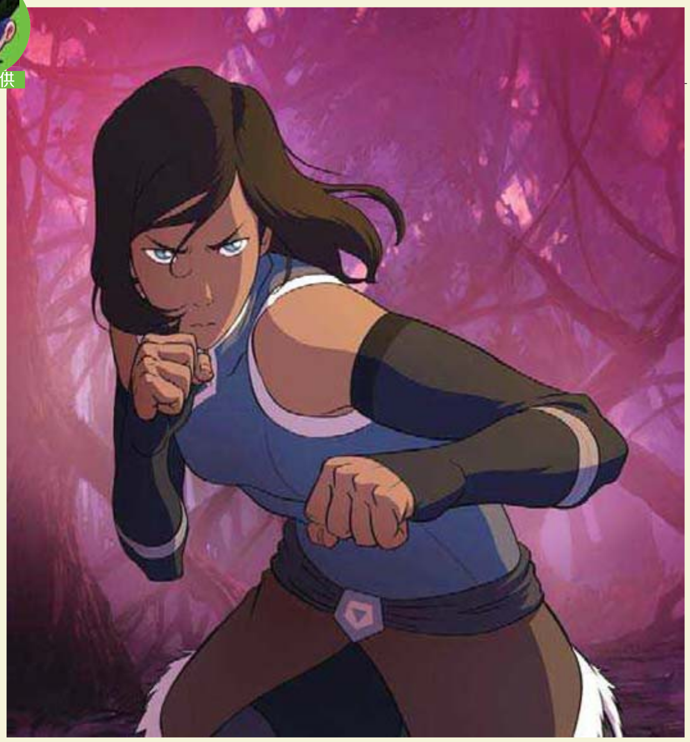
多边·动画 科拉传奇第四季注目

稀饭 提供

对于那些才刚刚在《科拉传奇》第三季的震撼性结局带来的震惊中尚未缓过来的观众来说，这一部载誉已久的动画杰作所将要推出的第四季注定是令人无比期待的。本系列的前作《降世神通》最后只维持了三季，但是《科拉传奇》拥有完全超越前辈的人气和品质，所以推出第四季自然是不足为奇的，不过本作推出第四季的速度则会令粉丝们惊掉大牙，因为大家只要等到 10 月 3 日就可以看到这部动画的第四季，注意不是明年 10 月 3 日，而是今年 10 月 3 日，和第三季之间满打满算也不过是相隔约两个月而已。

目前关于第四季的详细情报并不多，现在也只公布了科拉放下自己标志性的马尾，改为过肩长发的新造型。不过对于粉丝们来说其实什么前期情报都比不上能够立刻看到动画本身实在，所以还是让我们翘首以待，等候着这部作品开播吧。注意这部作品已经完全改为网络播放，暂时没有电视播放的计划，不过对于国内观众来说，这恐怕不是一个劣势而是一个优势吧？





多边·趣闻 PS4非官方《横行霸道》主题痛机

哪尼 提供

图中这台酷炫无比的 PS4 痛机并非是官方限定版之类的福利内容，而是 Rockstar 社区俱乐部中一位名叫“djnatas”的铁杆《横行霸道》系列真饭，为了迎接即将登陆次世代平台的《横行霸道Ⅴ》而独立完成的作品。这款痛机甚至还登上了 Rockstar 的官方网站，并得到了游戏制作者们的称赞。从图中我们可以看到这款痛机的完成度非常之高，不仅拥有极具 R 星风格的配色，主机正面充满创意的 Logo 以及背面经典黑白字体的“GTA”商标都让其散发着一股浓浓的“正品”气息。《横行霸道Ⅴ》的次时代版以确定将于今年的 11 月 18 日发售，Rockstar 目前也并没有公布本作是否会推出官方限定版，不过既然已经有这么好的范本在先，不如就以此合作顺势量产（笑），相信各位粉丝们一定不会错过这样的真爱作品吧。









多边·音乐

日本钢の魂超级机器人热血演唱会10月25日上海集结号!

宇宙人 提供

序篇 -- 灵魂的呼唤

"憧憬着拯救世界的巨大机器人的家伙，内心深处肯定深藏着孩提时的信仰"

记得童年时的自己，总是趁着父母不在偷偷打开电视机，期待着屏幕里的钢铁巨人伴随着激昂的旋律带着动感与热血的画面，一次又一次地拯救世界——在我们黄金般的童年里，一部部机器人动画总伴随着我们蹒跚的脚步成长。时至今日，很多经典的作品以游戏、以动画、以漫画的形式一再重制，一再重播——这些钢铁的身躯依然以不同的形式存在于我们之间，从未远离。尤以那热血的音乐，属于机器人动画的永恒旋律与歌词，我们一遍遍地传颂着它们，或激昂、或低沉、或慷慨、或动人！每当这些我们熟悉得不能再熟悉的旋律在耳边鸣响，我们胸中总会回荡着激昂的情绪，恰如初见。 对机器人的热血之情我们从未在心中逝去！

这次，钢铁之魂的旋律将在这片中华土地上奏响！一场属于"机器人"与"机器人爱好者"的灵魂盛宴即将开幕。期盼已久的日本钢の魂热血演唱会将于 10 月 25 日在上海浅水湾文化艺术中心举办！七位日本动漫实力歌手将为所有动漫爱好者带来永恒的钢铁战歌。

吾友哟，于此约束之地集结，我们将再一次，为这一曲热血、光辉与灿烂而燃烧，我们将再一次，于此次元的星河间奏起属于梦想与灵魂的最强音！吾等歌声，将响彻宇宙！ We' ll Try to Sing A Sing For......NEW WORLD！

福山芳树经典作品：电视动画《超时空要塞 7》中，担任《Fire Bomber》主唱热气巴萨拉歌声的配音，真赤な誓い / 电视动画《武装练金》片头曲，ワクガイ !! / TV アニメ《假面のメイドガイ》エンディングテ—マ，兽になれ ! /『置き场がない！』主题歌。

米仓千寻经典作品：动画《SD 高达 G 世纪：世界》、《RAVE》的 OP《Butterfly Kiss》、《百变之星》的 OP《约束の场所へ》、PS2 游戏《实况力量职业棒球 8》主题曲《Little Soldier》。

远藤正明经典作品：勇者王《勇者王诞生》、动画 Gate keepers《Gate keepers1970》、《B`TX》等。

松泽由美经典作品：《机动战舰 NADESICO》OP《YOU GET TO BURNING》、《圣斗士星矢冥王哈迪斯十二宫篇》OP、《圣斗士星矢冥王哈迪斯冥界篇》的 ED，

鲇川麻弥经典作品：《风のノ—·リプライ》(动画《重战机 L-Gaim》后期 OP)、动画《机动战士 Z·高达》的主题曲《Z? 刻をこえて》。

笠原弘子经典作品：《机动警察》系列"未来派 LOVERS""Believe youself Again"等

川添智久经典作品：《BELIEVE IN LOVE》、《LITTLE WING》、《恋をしようよ Yeah! Yeah!》、《every little thing every precious thing》、《君のいちばんに…》

演唱会情报：

钢之魂超级机器人热血演唱会(简称：SRL)

演出者公布：福山芳树、远藤正明、米仓千寻、笠原弘子、鲇川麻弥、添川智久、松泽由美

演唱会地点：上海浅水湾文化艺术中心 -Q.HALL(大剧场)

普陀区宜昌路 179 号(地铁 3、4 号线中潭路站，7 号线镇坪路站)

票价：VIP 1480、580

(全区站席，并无座位者，按门票号码顺序排队入场)

福利说明：

VIP 门票 1480 元

凡购买 VIP 票福利含(赠票除外)：7 位歌手亲笔签名钢之魂演唱会海报一张，VIP 限定版演唱会纪念 T 恤(统一 XL)一件，惊喜福袋一个。此福利在活动现场接待处凭票领取。

普通席门票 580 元

凡购买 580 元票福利含(赠票除外)：演唱会纪念 T 恤(统一 XL)一件及惊喜福袋一个。此福利在活动现场接待处凭票领取。

购买门票链接：http://tuzizhizhi.taobao.com

粉丝应援群：308140110

咨询电话：020-87562998 源子文化

活动消息公布：微博 @ 源子文化 微信订阅：搜"源子文化"

官网：www.yz.gz.cn 最新消息



游戏文化 GAMES CULTURE

多边共享

指间方圆

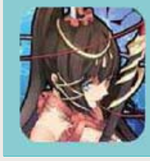
★MOBILE LAND★

本期指间方圆为大家带来动作游类新作《剑无生》的详细评测，这款作品在今年的 TGS 上也有非常出色的表现，受到了 4Gmaer、Fami 通等多家海外媒体的关注和好评，作为一款国内团队的处女作，能取得这样的成绩实属不易。而向大家推荐的另外两部作品——《雨血 影之刃》和《el》，虽然风格差异迥异，但都是近期不可错过的好游戏。

新作评台

剑即出鞘，敌已无生

剑无生



容量：245MB	
语言：中文	
厂商：YuShi Games	
价格：30元	
地区：国服	
iOS	Android

由国内开发团队“禹石科技”带来的独立动作游戏《剑无生》已经于 9 月 18 日正式登陆 iOS 平台，关注过前几期《指间方圆》栏目的玩家应该已经对开发团队及作品本身有了一定的了解，那么究竟这款由一群对动作游戏有着执着追求的制作者们所倾注了心血的作品，是否真的名副其实，是否真的不因移动品台而有所妥协呢?

传统的颠覆与坚持

在之前与公司负责人蔡建毅先生的访谈中，他非常强调动作游戏的手感与操作性，并对《剑无生》独特的触屏操作非常自信。从游戏的正式版来看，《剑无生》完全摒弃了中庸的虚拟按键，大胆地将更符合移动设备交互点划式操作融入游戏中。



朝敌人横向划动为普通斩击，在不同的位置向下划动则是朝对应的方向翻滚，这是游戏最基本的操作，非常通俗易懂，当然如果仅仅只是这样的话那和《水果忍者》没啥本质区别。而游戏的精髓则体现在衍生动作的操作上，横向滑动命中敌人后，朝着敌人向上划动即为挑空的“连天斩”，滞空后可以衔接垂直下划、斜向下划、横向划过敌人等不同的操作，从而衍生出“裂地斩”、“坠月斩”、“飞星斩”等不同的招式，通过与“重剑斩”、“狂风扫叶”等其他基本招式的结合，便可以衍生出丰富的连段。

虽然招式所对应的划动手势不少，但实际体验起来非常顺手且符合直觉操作，加上游戏有比较详细的教学引导，出招方式也可以在招式列表从查看，因此很快就能上手，而熟悉动作游戏的玩家更是可以很快地挖掘出高连段的乐趣。简单的划屏与复杂连段看似是一个悖论，甚至我们很难在移动平台上找到一款将两者完美结合的作品，不过《剑无生》却将各种手势进行巧妙衔接，相比传统的按键操作，连段的操作感和爽快感丝毫没有降低。相反，划动操作还带来了比按键更为直观的体验，借由指尖划出的一招一式，带给玩家如同亲自挥舞利刃般的真实感。而竖屏的游戏方式，也保证了玩家即使单手也能很好地操作。

▼丰富的招式。



坠月斩



飞星斩



鬼影闪





做硬派的剑与侠

剑与侠对于我们而言，有着非常独特的意义与情怀，也是国内小说、游戏等最喜欢采用的元素之一，换句话说，这个主题被“用烂”了。不过《剑无生》依然采用了这样的题材，记得我曾问过蔡建毅先生是否担心过同质化的问题，得到的答案是，虽然题材类似，但他们做的是与众不同的硬派武侠。

《剑无生》的故事背景设定在太平道教主张角所领导的黄巾之乱时期，与历史背景有着一定的结合，抛弃了婆婆妈妈的儿女情长后，其实倒也不落俗套。游戏的流程不算太长，走的仍然是主角做掉一个又一个 BOSS 这样的主旋律，一般动作游戏也不会有冗长繁复的剧情，而对于一款移动平台的独立游戏来说，有这样的剧情长度已经令人满意。

游戏由虚幻引擎打造，无论是画面精细度，还是同屏的敌人数量，都非常不错。过场则采用了漫画的表现方式，虽然没有语音但配上了一些语气组词，很有《美妙世界》的感觉，不会显得过于生硬。虽说一般采用漫画过场的作品，更多是出于节省经费而采取的讨巧做法，但其实也不失为一种特色。《剑无生》的原画很有自己的风格，在动作表现上的作画也是张力十足，不过如果分辨率能再高一些的话，相信在大屏幕上的表现会更好。

经典元素大结集

在与制作团队交流的过程中，我不难感受到他们对于动作游戏的无限热爱，尤其是提到《忍者龙剑传》《猎天使魔女》这样的作品时，仿佛都有说不完的心得要分享。而在《剑无生》中，我们同样可以发掘到不少来自这些经典作品中的优秀元素。比如近战主武器与远程副武器的搭配组合、双指点击屏幕后出现任务指引等，应该是受到《忍者龙剑传》的启发，而即时闪避后进行必杀连斩的“鬼影闪”设定，则很有《猎天使魔女》中“魔女时间”的感觉，当然这些并非只是生搬硬套的照抄，而是与游戏本身做了巧妙的融合，看得出制作团队做足了功课。比起闭门造车，善于从优秀作品中汲取闪光点，并融入自身的创新中，这让《剑无生》所呈现出的游戏系统不仅有新意，也更为成熟。



▲任务指引系统非常贴心。

美中不足与细节缺失

游戏提供了多个可用角色和武器，算是游戏的额外付费内容，不过比较可惜的是这些角色并没有独立的故事，只是将主角的人物换了个皮肤而已。武器虽然同样涵盖了剑、南瓜伞、笛子等多个相当有趣的类别，但除了外观和加成效果上

的差异外，基本再无任何区别，招式及性能上也是如出一辙，作为需要付费的内容而言比较缺乏吸引力。不过像阴阳师、浴衣等角色的设定还是很有特色的，适当购买几个交替使用的话，也算是从另一方面保证游戏的新鲜感。当然，这些额外的付费内容并不影响游戏的正常体验，玩家依然可以完整体验到游戏的全部内容。

另外，游戏的配乐可以说是不过不失，虽然没有太大的亮点，但也很好地契合了游戏的氛围。只是重复度较高，听久了多少还是会有些厌烦，而 UI 方面则显得有些简陋，如果能在这两个方面细心雕琢的话，相信游戏的品质会更上一层楼。





总结

说实话，在还没玩到本作之前，我对于制作人所提出的用触摸操作来打造硬派动作游戏的理念将信将疑，但从实际的成品来看，《剑无生》确实为玩家带来了创新却又不失传统的动作游戏体验，其成熟度之高令人很难相信这是一款出自小团队之手的独立游戏。纵然本作并非十全十美，但已然可以称得上是移动平台上最优秀的 3D 动作游戏之一。希望《剑无生》之后能在 Xbox One 平台上有着更加出色的表现，也希望禹石游戏能在主机平台上有更出色的发挥。

◀《剑无生》的TGS展台。

佳作推荐 血色中的刀光剑影





雨血 影之刃



容量：148MB
语言：中文
厂商：S-Game
价格：免费
地区：国服

iOS　Android

说到优秀的国产武侠 RPG 作品，抛开老牌的几款“XX 剑”系列不谈，相信很多玩家都会想到“《雨血》系列”，它以特立独行的阴暗风格而获得广泛好评，在推出 2D 横版动作类续作《雨血前传 蜃楼》后，同样以精致的绘画和硬派的手感得到了玩家们的认可。

《雨血 影之刃》正是基于《蜃楼》进行开发的系列最新作，游戏不仅继承了《蜃楼》的精髓，并在两名男性主角的基础上追加了一名新的女性角色，而全新的转职系统则让角色有了更丰富的选择性。战斗系统方面，虽然操作因为触屏的关系有所简化，但“连招链”的设定让操作感与爽快感得到了保证，易于上手却又不乏研究性。与《蜃楼》纯粹的单机体验不同，本作更强调线上及社交元素，不过由此带来的问题就是剧情的推进被分割为一个个小副本的形式，这就使得连贯性和代入感上略显不足，算是一个小小的遗憾。

佳作推荐 随风漂泊的静谧之旅

el



容量：72.9MB
语言：日语
厂商：Wright Flyer Studios
价格：免费
地区：国服

iOS　Android

《el》的艺术风格与《Limbo》颇为相似，比如黑色的人物剪影，以及简单却又唯美的背景氛围。不过当你仔细体会过后便会发现，《el》带给玩家的感受，其实与《Limbo》那种压抑的氛围大相径庭。

在悠扬的钢琴曲中，小女孩撑起手中的伞，随风而动，开始了静谧的旅行。玩家只要简单地点击屏幕，就能控制小女孩上下移动，不过雨伞的能力也会随之降低，而我们的目标正是取得前进路线中的白色羽毛，来保证雨伞有足够的能力将小女孩送达终点。当然，旅行并不轻松，飞鸟、气球，树林，这些看似美丽的景致其实都是阻止我们前进的障碍，突如其来的气流变化也有可能扰乱我们的步伐，旅途看似唯美，其实危机四伏。这种悠闲与紧张感并存的冲突体验，正是《el》的魅力所在。而这样一款素质出众的作品，不仅完全免费，而且没有任何的内购课金元素，着实良心。





Konami×3A，新作《Chronos Ring》确认

Konami 将与 Tri-Ace 合作开发一款全新的 RPG 作品——《Chronos Ring》。游戏的战斗以 3D 动作的形式进行展现，并采用竖屏操作方式，方便玩家能够单手操作。本作将于今年秋季登陆 iOS 与 Android 平台，值得一提的是，游戏的音乐由下村阳子负责，相信会有不俗的表现。另外 Konami 还有两款手游新作《巨神战争》与《Kingdom Dragonion》，同样会在秋季陆续上架。



强强联手打造的梦幻RPG

曾为“《最终幻想》系列”中多个作品创作过剧本的野岛一成，将与作曲家崎元仁共同开发一款 2D 风格的线上 RPG——《Zodiac》。游戏的灵感来源于《最终幻想》《女神侧身像》及《龙之皇冠》等作品，将围绕着“十二星座”的主题展开，游戏不仅有着丰富的职业系统，唯美的 2D 绘画风格也的确能与《龙之皇冠》相媲美。本作采用了传统的回合制战斗方式，但更强调线上的联机协力要素，除了会登陆 PSV 外，亦会在 iOS 平台上推出。



《最终幻想VII G-Bike》克劳德可换装

预定于 2014 年推出的《最终幻想 VII G-Bike》近期有了新情报，主角克劳德除了能更换和强化自己的武器外，还可以进行换装，由野村哲也亲自设计的新服装也一并公开。



Cytus更新，第九章免费开启

Rayark 旗下的音乐游戏《Cytus》迎来 6.1 版本更新，除了追加新的曲目章节外，第九章的曲目全部免费开启。此前没有购买的玩家们赶紧更新吧。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



插图：木仙

★又到了一年一度的TGS盛宴，今年为了更好地呈现TGS的主题，我们特意制作了这本合刊来更为全面地呈现东京游戏展的盛况，无论是文字内容还是视频内容都给足了料，伽蓝童鞋还为了增强看点打起了艳丽的小阳伞，各位看官记得给个好评啊。

★原本这一期也将报导国内玩家值得普天同庆的好日子：国行Xbox One发售，不过没想到天意难测，无论是这台主机的发售日还是想要举办的首发活动最后都遗憾地取消了。也因为如此，这台主机的开箱内容就只能等到下一期再和读者们见面了，不过我们肯定也会在网络视频方面给出开箱的过程，甚至有可能进行直播，大家记得随时关注我们的官博通知哦。

★话说这期截稿前夕碰上饭老板生日，休息这种事情自然是不可能的，不过寿星起码能够得到一个蛋糕作为生日奖励。但是等蛋糕到了之后，小编们都惊呆了，饭老板自己斥资订了个一磅就要188元的超豪华贵价蛋糕，不但覆盖着一层GAY GREEN抹茶奶油，还贴了点金屑在上面，高大上程度突破天际，大家吃完纷纷表示好点赞，同时感叹这辈子应该都再没机会吃这么贵的蛋糕了。大家不妨欣赏一下蛋糕的真容，也被震撼一下。



Email 仙德瑞拉的诡计：看完TGS的《MGS V》演示，从未如此期待一个游戏啊。一直以来是《MGS》的支持者，虽然拍肩让我很蛋疼，但还是果断买买买。以前我买《MGS》一直纠结买日语版还是买英语版，因为大冢明夫和大卫都太有魅力了，如今杉田智和更让我欲罢不能，强仔也是如此纵横。我决定了，这次我买两套！上一期说要出中文版来着？老板来三套！

其实现在《MGS V》是否有中文版还没有被官方确认，但是根据近期日本厂商对游戏中文化的力度来看，中文版也应该是板上钉钉的事。由于“《MGS》系列”我一直都是玩的美版，正所谓先入为主，一直以来就算大冢明夫声音再好听我也是难以习惯，但是原爆点中小强的表现实在差强人意，或许我也是时候换日版感受一下了……

编辑部 游戏风向标

猎天使魔女2 | 5人

宿命 | 4人

火影忍者 终极忍者风暴 变革 | 3人

任天堂全明星大乱斗 for 3DS | 3人

FIFA15 | 3人

掉线和刷宝就是玩这款游戏时最大的宿命！

——已经被《宿命》的掉线和后期无聊的刷刷刷折磨至崩溃的稀饭怒吼道。

这个机械鸣人意外的萌啊！

——在《火影忍者 终极忍者风暴 变革》中取得了机械鸣人的小游果断将其作为主力角色使用。

为了您的摇杆，请购买New 3DS以防不测。

——轮流换人鏖战《任天堂全明星大乱斗for 3DS》200场后，初心者的3DS LL的摇杆已经发出了警告。

你们这帮门将是去巴西世界杯镀金了吗？

——《FIFA15》比赛中屡次遭遇门将神奇扑救的小游不禁发出如此感叹。

Email 咆哮的玛嘉烈：看了贵社最上游第五期，很是坎坷，因为自己不久前还在UCG吧上开了一篇问吧友希望哪些作品复活的贴（主帅还顶了一下，哈哈），记得自己说最渴望《FF Ⅶ》高清重制……但看了《FF X V》的TGS试玩后，很是心酸，其实，我最想复活的，是当年的FF吧？

时代在变厂商也在变，哪怕是同一个程序员，在经历过了时间的洗礼之后，做出来的系统也会不一样。其实“《FF》系列”出了这么多年的回合制或半即时制RPG，偶尔来一部ARPG或者ACT也是可以理解的，至于系统的优劣，那就只能交由玩家们来判断了。过去的游戏系统不一定是最好的，但是玩家将感情融入在了里面，加上回忆的美化，很多人都会下意识地觉得“啊，过去的某作系统放在现在也毫不褪色”，但是时代和玩家是不会一成不变的，所有的游戏都要顺应时代的发展，有一些游戏在成长的过程中褪了色、变了味，便让玩家感到了不满。我们并非能够插手游戏制作的工作人员，所能做的就是在期盼中等待，在通关之后到官网去填一份玩家调查，将自己的感受与建议告诉给我们制作出游戏的人们，然后相信他们能在下一部作品里做到更好。

Email Time's Up：在经历过书到了没钱买、有钱了书没货、货到了中秋放假不开门……第二天回学校后，住校的我简直伤心啊……后来还是托人帮买352期，很开心的是上面有我留言！果然UCG真爱啊！

我在大学时期也是没有途径购买杂志，只能通过网购的方式才能第一时间看到最新的UCG。这位读者可以尝试这种邮寄的买书方式，比起去书店方便很多。

乐小壕同学说的没错，现在越来越多的读者开始选择网购杂志这种形式，最近我们还推出了订全年杂志，期期发快递，并且还赠送价值99元的T恤的超优惠服务！不方便在报刊亭买书的同学们可别错过哦！

Email 蓝莓菓酱@Yuki糕：小编们好，我现在是高三的学生，打算毕业之后用业余时间做一些游戏实况，在这里想问一下“视频采集卡”是不是可以将游戏机画面输出到电脑并以窗口形式播放？如果是的话这类硬件要什么价位才算好？如果同步录制720P视频的话，戴尔的游匣笔记本能否胜任？

视频采集卡都可以实现所谓的“将游戏机画面输出到电脑并以窗口形式播放”，如果是笔记本电脑的话，建议购买外置的游戏录制盒子，通过USB线与电脑连接，市面上有很多品牌可供选择。这些产品通过简单的设置都可以轻松实现720P 60F的游戏视频录制。不过受USB传输速率所限，除了最新上市的支持USB3.0的录制盒子，其他USB2.0的盒子需要额外接一台显示器作为“无延迟”监视器。值得一提的是，PS3的HDMI信号是有HDCP加密的，故而无法直接录制，所以建议使用分量输出进行录制，其余的例如PS4、XBOX ONE以及XBOX360的HDMI信号不存在HDCP加密，可以直接录制。

Email 葛 盼盼：最近看杂志，互动信箱的抽奖时间好像缩短了，我们这里是小城市，杂志拿到手基本上就是6天后了，352期我就是9月9日拿到的，可是抽奖时间是9月6日截至？所以能不能把时间放到杂志上市后10天截至？照顾一下我们这些小地方的读者？

这点的确是有点考虑不周。那么从本期开始，互动信箱的抽奖截止时间改为当期杂志上市后的20天内，Email有效。相信这样一来肯定来得及啦！

微信 一个人的温柔：感觉《刺客信条》新作里中国刺客好像《真人快打》，名字也是怪怪的，翻译过来是不是叫邵军？

就这个刺客的性别来说的话，个人感觉普遍的翻译“邵君”也不错哦。不过最初看到邵君这个译名的时候还以为是王昭君，吓了一跳……好多游戏都开始往中国挖掘题材，好在这个刺客基本只是虚构的，不然又有可能会踩雷了。提起这个女刺客，刚看到概念美术图的时候还是挺惊艳的。

红色和暗红色太带感了。还有，看看别人家的水墨风，比起国内的还有水墨画的韵味！

Email 爱抖露：全程围观了TGS前的索尼发布会，深感现在的中国玩家真是头顶青天，不但公布的游戏几乎都有中文版，甚至连现场播放的游戏预告片都是配好中文字幕的，太贴心了有木有！希望明年的发布会最好搞个中文的同声翻译就更完美了！

随着中国市场逐渐开放，这些官方字幕的预告片既可以说是SCE对中国市场的重视，也可以说是大势所催。所以以后TGS的发布会有中文同步翻译也不奇怪。

其实E3的发布会历年也有中文同步翻译的，不过传译的人偶尔也会闹出一些笑话……

Email 猫哥草：看了353期小编寄语，我决定在内心中默默地将乐小壕同学拖入黑名单，你简直就是丧心病狂，在小编寄语里提到肉虫子软糖也就罢了，居然还放了张照片上去！要知道我从小就对这种蠕动生物有严重的精神阴影，只要看到它们就忍不住全身发抖发出惨叫，虽然看图片不会有那么大的反应，不过不舒服的状况还是有的。还望以后小编们选图时多多顾念一下读者们的承受能力，别再刺激我们脆弱的神经了……

哈哈，我的目的达到了，因为本人也非常受不了虫子，在受到惊吓后当然要拿出来跟大家分享啦，要不是杂志的版面有限，我说不定会将所有虫子的姿态全部呈现给大家（笑）。





Email 百事：话说《讨鬼传 极》的原画真的好漂亮哎！小编们是在哪里找到的？我好久了都没找全，如果可以的话能不能发给我个图包或者告诉我在哪里找？还有啊，《热诚传说》的斯雷和艾丽夏要出手办了，是寿屋出品的，不知道秋沙雨老师会不会败呢？

这次《讨鬼传 极》的限定版正好送了一本全角色的原画画册，当中收录了前后两作所有NPC的设定大图，以及一些首次公开的新图。当然除了这些之外还有OST集和一只可爱的天狐玩偶，喜欢的话必须买买买啊。

准确来说史雷的手办才是寿屋的，艾莉夏是阿尔塔做的，其实我很想看看阿尔塔做的史雷……当然，买买买是一定的。

Email zqaclq：年初到北海道嗨玩了十天，老板很体谅的给我升了个职，工作变忙了，连去书店买UCG的空也没有了（工作在机场，路上全程地铁，早出晚归书店都关了）。只能够通过网店购买贵刊，连续半年下来，深感看的都是过期杂志（贪便宜，每次都选平邮），今天狠下心来，下班半路跳下地铁，找了家书店，顺利入手353期，那个高兴啊，到书店买的感觉和网购就是不同啊！拿着书跳上回家的公车，坐下后顺手放在背后靠着，摸出PSV开始打《战神》，到站就糊里糊涂边打边下车了，然后到家就发觉……没有然后了，难道这就是宿命？泪。

PS:9月初好不容易又请了几天假去京都大阪玩，在河原町四条的商店街无意中看到八老师的真身了，就是有些诡异的感觉……本来这次决定入日版PS4的，都跑到日本桥电气街了，最后权衡许久还是放弃了，还是等白色系吧，小编里还有谁和我一样有入白色系的打算吗？

看完你的经历，我也感慨万千啊。我的大学比较偏，每次想要阅读杂志都是非常麻烦的事情，要么就要搭上车到校外买，要么就只能靠网购了。不过始终还是最喜欢在书报亭买到手的那种心情啊！我也很喜欢白色主机，感觉这种颜色才是索尼工艺的一种体现！我的MP3、相机也都是入手白色版的。不过白色版还是要注意变黄的问题～（眼睛瞄向纱迦的书桌）

你懂啥，这手柄是传说中的米黄限定版！

Email DeathCLutch：要说我最喜欢的日式游戏，其实说实话我是个偏欧美游戏的玩家，不管是主机还是掌机。我最期待的是两个，《血源诅咒》和《怪物猎人4G》。From Software做的《血源诅咒》虽然说是面向世界玩家的，而且还是独占，不过从攻击动作和界面风格都有浓浓的《黑魂》味道，但肯定是更上一层楼的质量。它有它的风格，也有玩家喜欢它的理由，包括我个人特别注重的画面从目前的演示来看还挺好的，所以很期待。《怪物猎人》这个游戏想必很多人都从PSP时代追到现在的3DS，作为一个忠实的“怪物虐人”粉，我当然是期待的啦！特别是千仞龙和那些回归来虐人的怪物。卡婊在这个游戏上虽然画面功夫花得不大（大家都懂得），但那种原汁原味的怪物猎人基础上增加新元素让我们都很期待啊有木有。

最后，我想对饭老板说，看到你在科隆展的亮相，如果你能把肚子给缩下去，想必也会迷倒万千少女（呵呵）。

我对着来信最后话锋一转捅我一刀的残酷事实表示抗议！

说句真心话，其实饭老板已经比前一段时间瘦了一点了，不过迷倒万千少女这一点嘛，呵呵！

呵呵！

呵呵！

呵呵！

嗯哼，我说句公道话，饭老板的风格不是一般少女能够欣赏的，所以还是懂GAY GREEN的人才会被饭老板迷倒，你们懂的。

秒懂！

总帅你……

Email TV游戏忠实玩家：上次UCG制作的《口袋妖怪XY》的全流程图文攻略非常好，希望口袋妖怪红蓝宝石出来以后可以再制作一本专门的攻略，一定买买买！

非常感谢这位读者的认同，红蓝宝石如此经典的作品，我们同样会全力以赴的。

说起来红蓝宝石当年在GBA上还玩了很久，要不要再重温下经典呢？

说起来这次同捆的透明版2DS好顶赞，还不赶紧买买买。

又是向GB致敬的透明版2DS，又是加了右滑杆的的新3DS，老任实在是生财有道啊。

Email 要有光：依稀记得数年前，《最终幻想Ⅶ 圣子降临》的蓝光版同捆了《最终幻想ＸⅢ》的试玩版，我为了能在发售的第一天就玩上，甚至不惜从奸商手里高价购入光盘。一转眼几年过去了，SE又来了这一手，只不过本体变成了《最终幻想 零式 高清版》，被捆绑物则是《FF ＸⅤ》。不过现在连个试玩版都可以拿出来单独卖了，相比之下《FF ＸⅤ》的DEMO只是作为一款游戏的捆绑赠品，似乎也还算厚道？况且还是已经让玩家等了8年的作品……看来在我孩子会打酱油以前我应该是能玩到《FF ＸⅤ》的完整版游戏了，为了支持一下SE的事业似乎只能买三份？

现在这种趋势越来越多呀，你看看《MGSV》，一个Demo也能拿出来卖钱。不过这似乎也是可以理解的事情，毕竟如今游戏的开发成本水涨船高，开发商也想通过Demo的反馈来修正游戏的制作理念，或者来了解玩家的想法，让正式版做得更好。不过FF15改得这样，我真的看不懂了。

能出就好了！还挑剔个啥，买买买！三份！

微信：法国巴黎v：不好意思，请问“读编往来”怎么投稿？顺便请教一下UCG的直播在哪里看？

如果玩家朋友们希望自己的来信刊登到“读编往来”栏目上，只需要写平信或是发Email给我们即可，我们的地址就在“读编往来”栏目第一页右上角。现阶段，UCG的直播都是在斗鱼网站上进行的，玩家们可以直接输入直播地址：http://www.douyutv.com/65415即可。或是关注我们UCG在新浪的官方微博http://weibo.com/ucgucg，我们会及时在微博上发布直播的消息，点击相应的链接就能观看。



本期奖品

《龙天动地 布施龙太 -MONSTER HUNTER- 怪物猎人画集》（带签名）2本
《龙天动地 布施龙太 -MONSTER HUNTER- 怪物猎人画集》（未带签名）3本

349期奖品

大奖：《NBA 2K14》纪念金币一枚
各类主机专辑8本

大奖得主：
505674556@qq.com Time's Up

主机专辑得主：

山东省	冯佳
2411909455@qq.com	天玄帝
1093545415@qq.com	Jun
454611854@qq.com	B上校
1026899732@qq.com	音乐人
330184462@qq.com	T-yang
lyd99boy@163.com	李元达
1539101948@qq.com	
雪夜湖心亭独赏	

1. 你对本期TGS合刊的评价如何？
2. 今年的TGS最让你感到震惊的情报是什么？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2014年10月16日，以发件日为准。

本期问题

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



Email HYH：TGS最关注的日式新作：《MGS V》算一个，《生化危机 高清重制版》算一个，如果这也在新作范畴的话。再有就是对《最终幻想 冒险者》也表示强烈关注，至于《FF XV》，我只能说：呵呵～

哎，都不想再提《最终幻想XV》了，我对野村八年的期待啊，换来这么个结果，心塞。

你应该这么想，这么一来这游戏终于有盼头了。

《MGS V》这次的新演示确实非常给力，把《P.T.》里的Lisa老奶奶扔出去真是太带感了。

虽然很无厘头，但是确有点意思，SE还不赶紧和人小岛好好学学，别整天搞基佬和洗剪吹了。

Email cyansala：吐槽下Capcom告KT侵权的事儿："以震动提醒有敌人来了"也就算了，"以资料片的形式推出新作"这是哪门子的专利？

好多专利非常奇葩，闻所未闻，既然这样的专利被通过了，那么也有其合理性。但把专利用来过分保护或者是恶意攻击的话，那实在也有些寒心。不过某种程度上，专利战到最后可能也只是以双方握手言和甚至专利共享为结局，就像那些手机厂商偶尔就来一次小打小闹一样。

"天下文章一大抄"，天下游戏同样是一大抄，业内互相借鉴也不是一天半会儿的事了，当然了那都是正面的，不建立在其他游戏的基础上还怎么创造新的东西？总不能每家都从头建起，能够促进整体进步的借鉴，我想还是很有必要的。只是这专利确实有点地雷的感觉，KT踩中了还真是倒霉。

Email 好久不见：我一直在读贵刊，觉得贵刊应该多加点PSV的攻略，游戏机嘛，就得所有平台都要照顾到。

我同意！要求上更多的PSV乙女游戏攻略！

驳回！

我也同样！要求上更多的PSV宅向游戏攻略！

通过！

……我看到了来自世（shen）界（shi）的恶意。

Email 八尺剑：早就听说八老师非常钟爱胡子大叔和萝莉美少女，特意奉上最近红遍日本、走向世界、人气绝顶、将大叔的强壮与美少女之萌合二为一的新生代偶像——Ladybeard的照片！不用特别对我表示感谢，这都是我们读者应该做的～你要是喜欢的话我这还有很多珍藏，下次写信时一起打包发给你如何？

为什么要伤害我的眼睛！

刚开始我在网上见到这位"胡子美少女"的照片时也是胃里一阵翻江倒海，但时间久了之后慢慢接受了这个设定就……

于是，好端端一个正常青年的审美就这样活生生被扭曲了。真是可悲！对了宇宙人，我这还有"胡子美少女"的写真集扫描本，你要不要欣赏一番？

你还是拿给八老师看吧！



小编寄语

努力工作,拼命玩!



纱迦

本期个人签名

iPhone 6 好棒!坐等 iPhone 6S!

★这次去 TGS 时,特意把春天去过的几个景点又逛了一下,结果大失所望。没有樱花夹道的上野公园,看上去毫无特色,还没国内公园有趣。至于不忍池更是满池开过的荷花,春天满树的小鸟基本不见踪影。不过由于这次住的地方离秋叶原就一站路,这回真是把秋叶原给逛爽了,可惜感兴趣的东西太少,最后也没买多少东西。真是到了秋叶原才知道自己宅度不够啊!

★这次去 TGS 时准备收一堆舰娘周边,结果发现舰娘周边和游戏一样都是看脸的。买钥匙扣出了马战神,买冰箱贴出了筑摩,买小人出了龙田,买胸章出了深雪……诸如此类。结果一旁的白菜不玩舰娘纯凑热闹,买了个胸章,结果一发入魂,出了中破版岛风,简直……对这个买周边都要看脸的游戏绝望了。

★这次去 TGS 还犯了一个严重失误,就是没带球鞋。结果展会第一天结束的时候脚上就起了很厚的茧,走起路来感觉发飘,而且痛感强烈。接下来的两天展会真是把我折磨坏了。每天最爽的时候就是泡浴缸,只有这个时候脚才不痛。大家可要引以为戒。

★本届 TGS 个人最大的遗憾是“DQ 无双”没有试玩展出。《DQ》系列”有好多我喜欢的角色,比如 4 代的マーニャ、5 代的比安卡、6 代的ミレーユ、8 代的ゼシカ、《假面女王镜之塔》的セティア。目前只知道マーニャ是确定会有,如果其他角色能悉数到齐的话就是我心目中的绝对神作了!(谜之声 :反正全是性感妹子,我们都懂的。)



哪尼

本期个人签名

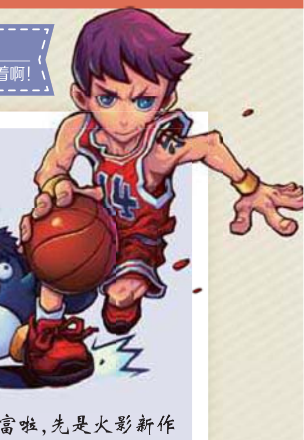
エリチカパワーたーっぷり注入!はーい、プシュ!

◆拖拖拉拉终于把《LoveLive!学院偶像天堂》的三版本白金都给拿了,对这游戏也算是仁至义尽了吧(笑)。虽然说游戏素质实在不咋地,不过我竟然还期待着它能持续更新点 DLC,好歹把所有的 Unit 曲都给配信了,抖 M 心态显露无疑……

◆有了前车之鉴,我对于 Dingo 手上的另一款游戏《女神异闻录 4 午夜热舞》也不由得担忧了起来。虽然我很喜欢黑目将司的音乐,但对于把《女神异闻录》和音乐游戏硬生生扯在一起的做法实在不敢苟同。从 TGS 公布的消息来看,游戏毫不意外地跳票到了 2015 年,而且连完二和阳介都开始载歌载舞了,制作方的想法我真是理解不能……嗯,不过如果它能把玛丽变成可用角色,再让香菜来一首 SOLO 角色歌的话,立刻买三份!!!(喂……)

◆野村卸任《最终幻想 XV》的导演,对我而言心情多少有点复杂。本来我对这作品最大的期待就在野村哲也本身,等了这么多年结果直接易手。不过从另一个方面来看,野村终于可以专心做《王国之心 3》了……好吧,有生之年……





乐小游

本期个人签名

万一以后看不到火影怎么办,真是痛并快乐着啊!



■又见三巨头,没想到勒夫还真去找詹姆斯了。

【游戏】这个月对我来说游戏方面算是相当丰富啦,先是火影新作的如期发售,紧接着《FIFA15》也在第一时间入手。这次的“变革”虽然算不上新作,但实际玩起来乐趣还是蛮多的,人生的第一次游戏直播也献给了这款游戏,值得纪念。《FIFA15》再次带给了我惊喜,比赛节奏上也越来越符合现实,又可以再战一年啦。

【黄金周】又到了一年之中难得的长假,不过由于工作性质所限,想要放满七天自然是不可能事件。但难得的假期里还是应该规划一下如何度过,不然肯定又要在宿舍中浑浑噩噩地打发时间了。初步计划去欣赏周围的自然景观,来了编辑部后也没什么机会出游,趁着这段时间天气不那么热,正好可以用来舒展筋骨,顺便消耗点肆意增长的脂肪。



宇宙人

本期个人签名

UCG 三年级本期结束,第四年突入!

☆日本之行的两大遗憾 :1. 没买到龙骑士 07 的《Rose Guns Days》第四季,老虎洞居然可耻地品切了,作为龙 7 脑残粉收了前三季却看不到大结局简直心塞,还好顺路捡了张《寒蝉鸣泣之时 奉》也算对得起自己 ;2. 叶月ゆら的 CD 去年在老虎洞看到的那些,今年还是只有那些……谁来告诉我 C86 那些新谱到底是太好卖被抢光了还是因为油蜡姐人气跌了导致出货量少了啊!

☆秋叶原的 sofmap 是个好地方,特别是某一层中古游戏专区,《Rewrite》的限定版中古只要 1500 日元简直便宜到哭(因为我原价买了一套),要不是多得八老师委托我带的巨大“周黑鸭”(八老师 :那是鸡!)占了行李箱绝大部分的空间,估计我会在死在上面。

★因为一时手滑,生日的时候给自己买的 iPad Mini 不小心摔到地上,然后屏幕就这么爆了,还好只爆了层玻璃,使用还算正常,只要轻点按应该不会有太大问题。不过不得不吐槽苹果自从老乔走了之后,产品内在给不了别人新意就算了,连质量也越来越不过关了。在微博上看到不少 iPhone 6 被压变形的图实在让人心寒。以前 iPhone4 刮都不会花的传说至今对我来说都是个传说。



时雨

本期个人签名

我比较恐惧的是怕以后会埋怨自己,就是在力所能及时没有努力做一件事,当没有机会再去做时,会责备年轻的自己。——李娜

【搬家】最近搬出宿舍住,于是搬家成了最近生活的主题。这可真是一个力气活,尤其是扛着 35KG 的东西一步步走上楼梯时,深感自身锻炼的缺乏。不过看着整理后的房子,一种满足感油然而生!还是要多谢妹子呢,在她的帮助下省去了我好多烦恼。

【TGS】TGS 落幕,不知道各位对本次的 TGS 还满意吗?对我个人来说,展会本身多少觉得有些失望,重磅消息并不是太多。但另一方面,我们可以在展前发布会看到索尼对于中文市场的重视,许多作品都有中文版本,这也扫清了玩家游戏时的障碍。实乃广大玩家的福气!

八重樱
本期个人签名
Bow down overdweller！

★做完这期杂志后就是美好的十一黄金周啦！什么？你问我打算去哪儿玩？开什么玩笑，当然是要窝在家里拉上窗帘戴上耳机打《零 濡鸦之巫女》……简直就是华丽丽的作死有木有！一想到马上就可以和怨灵们战个痛快，我的内心就不由得亢奋起来了，嘿嘿嘿～

☆在《FF14》里做任务时经常会偶遇到读者，记得有次做一个日常，因为我的职业是白魔，自己一个人是做不了那个任务的，只好站在任务旁边等其他玩家来帮忙。这时走过来了一个龙骑，在我旁边逛了逛，对我做了个表情动作。我以为是普通的打招呼，也就回了他一个表情。没想到接着他就问："是八老师吗？"顿时有了一种读者遍天下的感动！然后我们一起打过了任务，彼此加了好友，还把他拉进了我们的公会，真是太好了，公会又多了一个近战DPS，计划通！

初心者
本期个人签名
香草社在TGS还是毫无动静啊。

SE在今年TGS实在太抢眼了，憋了8年的《FF XV》就这样毫无征兆地跳了出来，然后遮遮掩掩地透露出来的信息又让苦苦等待的粉丝们的心都凉了半截。如果这部作品真的在走向不断削减简化的路子，那么联想到SE的云策略，是不是可以理解为《FF XV》已经半只脚踏进了登陆手机平板的云计划？画面追上来了，游戏性却不再让人期待，而且还全队是男人，他们到底是受了什么刺激？不过相信很多人听到那段宣传片最后的熟悉的旋律，还是有那么点儿肉麻的吧，至少音乐还是有跟《FF》沾边，下村阳子我信你啊……

说起音乐，最近在打大乱斗的时候越发感觉3DS版不够给力。据说限于容量，好多音乐都保留到了Wii U版，而舞台和系统更是大不相同。老实说这款游戏的手感和画面（看不清角色）都很难让人满意，因为它硬是被搬上了掌机，而掌机版优先级在Wii U版之上，先发售的3DS版就能吸引人去吃螃蟹了，结果我们发现这游戏实在不适合掌机，间接地也可能会刺激Wii U——又或者是N3DS的销量。

稀饭
本期个人签名
果然十一假期能够清清静静过的还是只有家里么……

【苦痛】这一刻，我是用左手扶住一边脑袋，单独用右手打下这段文字，因为发烧带来的偏头痛已经把我折腾得头晕眼花了。在截稿日前夕让自己发烧实在是失策，而且说到底就是自己作死，只披上一件长袖外套就在开着柜式空调的游戏室睡了几个小时，果不其然着凉了。看来之前大河马同志说是自己为了加班要把枕头和被子都带去编辑部还是很有道理的，但鉴于我多余的被子都被这个坏人拿去垫床了，果然我发烧就是他的错吧！（误）

【快乐】虽然被病痛各种折腾，不过这两天倒是有一个小小的收获，就是在某轻小说论坛看到了一本标题貌似很重口味的小说《肌肉之神马思鲁》，因为标题不是常有的什么圣剑士黑魔导之类中二感满满的标题，听着非常恶搞，所以就不禁点开看了一看。虽然小说本身继承日式轻小说的特点，对话是啰嗦了点，但胜在剧情本身够囧够恶搞，看得我不亦乐乎，和漫画《邻座的肌肉君》配合着一起读别有一番恶趣味，强烈推荐给——呃——口味别致的读者们。

胜负师
本期个人签名
谁说带着老婆孩子不能闯荡江湖的？——洪七

【铂】想了很久，把自己的第400个白金献给了《最后生还者》，虽说是迟到的白金，但分量足够。五年半的坚持在旁人眼中或许没有太多意义，但我坚信即便是个小众的领域，量变也能造就质变。又一个新起点，与诸君共勉！

【金】前阵子在斗鱼直播了《猎天使魔女2》，用两个下午通了一遍，从统计数据来看有十万人次观看了此次"生放送"，想想自己挂了好几次，还有两次找不到路，简直是羞耻PLAY。不过游戏直播还是相当有趣的尝试，和新老读者实时互动的感觉也很棒！TGS期间编辑们的工作过于密集，十月开始应该就能逐步稳定下来，敬请关注！



【银】这期没像计划中那样去打《火影风暴 变革》，而且心血来潮把PS4《光电战机》的DLC补全了，非常好玩，难度也适中，在这里"安利"一下。

【铜】把胜子接回来了，生活节奏又切换成了"奶爸模式"。

伽蓝
本期个人签名
学打苍翼

【TGS】这一次的TGS是我第一次出国，可能由于全程基本就在高楼林立东京圈打转，因此对于在一线城市生活的我来说，身处异国的感觉并不是太强烈，总的来说日本让我留下深刻印象的有三，高素质的国民，怡人的气候，以及……沉重的消费税。

【艾风溜】可能iPhone6日版价格之低廉大家也有所耳闻，当我们以为到银座碰碰运气时，走十五分钟都走不到头的队列让我们放弃了这个念头。谁知当我们次日离开日本之际，前一天还装模作样和我们碰运气的九老师就在朋友圈炫耀在名古屋取机，只能说人性实在是太丑陋了！

【HotToys】年初订的蝙蝠侠格纳库大套装终于进入补款阶段，这也让我深深体会到冲动消费的危害性，同时认识到HotToys这样的坑不是吾等收入阶层可以随便跳的，我相信我以后应该不会再买了，应该。

秋沙雨
本期个人签名
要被BN的各种限定版砸死了

●这次TGS虽然没公布《TOZ》带OP歌曲的PV，不过国内外网站都传了不少试玩影像上来所以今年的TGS也算是一本满足。在现场公开了PV4的系统篇，不过很多东西都是之前在试玩影像上看到了所以有些不够震撼，扎比达和新角色罗泽是否参战也没公开，不过想到接下来还有差不多四个月的时间要慢慢宣传，我等《传说》抖M就继续一如既往地享受着BNGI的焦灼PLAY吧。

○今年TGS各厂商依然有做现场直播，不过由于我在追的BNGI直播和其他很多厂商的直播时间撞在了一起就很多没能看，据说SEGA的《如龙0》直播很多人吐槽声优们和制作人们坐在一起的画面简直像是活生生的黑社会。今年BNGI的生放给我最大震撼的就是《噬神者》的动画化以及一番赏，后来盘算了一下动画制作组ufotable手头的工作量之后就直接给跪了。至于《噬神者2 狂怒解放》，我只能表示双版本限定版买买买。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2014.09.30-2014.01.27

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

TGS 终于落幕，不知各位期待的游戏在展会上的表现如何？除了游戏之外，新的 3DS 也将在 10 月 11 日发售，根据小编在 TGS 上的《怪物猎人 4G》试玩，3D 效果的表现可以说是有了极大的提升，但除此之外似乎并没有太大的改进。值得一提的是，在 TGS 期间索尼召开的媒体发布会中，大量中文游戏的计划被悉数公布，其中不乏有像《如龙 0 誓约之地》这样的大作，由此可以看出索尼对于中国市场的重视。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All–Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	动作	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
18 日	哥斯拉	ゴジラ	BNGI	动作	日版
18 日	高达破坏者	ガンダムブレイカー2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
1 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
2 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	驾驶俱乐部	驾驶俱乐部	SCE	竞速	中文版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武戏 Z2 混沌	お姉チャンバラ Z2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
18 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
1 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re–Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
30 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	Persona 4 Arena Ultimax	Atlus	格斗	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All–Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2015 年 1 月					
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	**NBA 2K15**	**NBA 2K15**	**2K Games**	**体育**	**美版**
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**美版**
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	**日暮城狂欢**	**Sunset Overdrive**	**Microsoft Studios**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 11 月					
4 日	**使命召唤 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	**光环 士官长合集**	**Halo: The Master Chief Collection**	**Microsoft Studios**	**主视角射击**	**美版**
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
11 日	**刺客信条 大革命**	**Assassin's Creed Unity**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
13 日	**刺客教条 大革命**	**刺客教条 大革命**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
13 日	**胜利十一人 2015**	**World Soccer Winning Eleven 2015**	**Konami**	**体育**	**日版**
18 日	**龙之世纪 宗教审判**	**Dragon Age: Inquisition**	**EA**	**角色扮演**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
18 日	**横行霸道Ⅴ**	**Grand Theft Auto V**	**Rockstar Games**	**动作冒险**	**美版**
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
1 日	**真・三国无双 7 帝国**	**真・三国无双 7 帝王传**	**Koei Tecmo**	**动作**	**中文版**
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re–Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
18 日	索尼克音爆 崛起之诗	Sonic Boom: Rise of Lyric	SEGA	动作	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
9 日	魔神之骨 时空魔神	マジンボ－ン 时间と空间の魔神	BNGI	动作冒险	日版
11 日	**怪物猎人 4G**	**モンスタ－ハンタ－4G**	**Capcom**	**动作**	**日版**
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
11 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
13 日	海贼王 超伟大之战 X	ワンピ－ス 超グランドバトル X	BNGI	动作	日版
21 日	**口袋妖怪 Ω 红宝石**	**ポケットモンスタ－オメガルビ－**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
21 日	**口袋妖怪 α 蓝宝石**	**ポケットモンスタ－アルファサファイア**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
27 日	英雄银行 2	ヒ－ロ－バンク 2	SEAGA	角色扮演	日版
27 日	**新・世界树迷宫 2 巨龙骑士**	**新・世界树の迷宫 2 ファフニ－ルの骑士**	**Atlus**	**角色扮演**	**日版**
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	最终幻想 冒险者	ファイナルファンタジ－エクスプロ－ラ－ズ	Square Enix	动作角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
2 日	静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ －プラス－ ~生まれいずる星へ祈る诗~	Gust	角色扮演	日版
2 日	静籁之空 离线版 献给陨星之诗	シェルノサ－ジュ －オフライン－ ~失われた星へ捧ぐ诗~	Gust	文字冒险	日版
9 日	踢踏舞英雄	HIDEBOH タップダンス HERO	DORASU	音乐	日版
16 日	混沌之戒 3 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ－	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
23 日	超级英雄世纪	ス－パ－ヒ－ロ－ジェネレ－ション	BNGI	策略角色扮演	日版
30 日	**讨鬼传 极**	**讨鬼传 极**	**Koei Tecmo**	**动作**	**中文版**
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	**梦幻之星 Nova**	**Phantasy Star Nova**	**SEGA**	**动作**	**日版**
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川 Games	文字冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	高达破坏者	ガンダムブレイカ－2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 ~黑の宫殿~	EXPERIENCE	角色扮演	日版

09.25 绝对绝望少女 弹丸论破间章

PSV 动作冒险 ■Spike Chunsoft ■无对应周边 推荐度 B



《绝对绝望少女》是“《弹丸论破》系列”的外传作，故事发生在一代之后二代之前，讲述这苗木诚的妹妹苗木丸与一代里登场过的角色腐川翔子一起在绝望的都市里努力生存的故事。与前两作不同的是本作是一部真正的射击游戏，玩家需要利用手中的各种弹丸来进行战斗和解谜，或者操作杀人鬼翔来进行一场爽快度十足的肉搏战。由于这是一款粉丝向的作品，所以没玩过前两作会对本作剧情和人物背景的理解会有些盲点，同时前两作的人气角色们也会在本作里登场。

09.27 零 濡鸦之巫女

Wii U 动作冒险 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 S



日式恐怖游戏的标杆性质作品《零》系列”在 Wii U 平台推出的首个正统续作，游戏依旧采用了三名主角交替进行故事的表现手法，围绕着自杀圣地日上山展开全新的恐怖物语。本作的舞台由传统的日式古宅转变成了空旷的山野，角色的移动速度也有所加快。操作方面充分利用了 Wii U 的 GamePad 设备，玩家可以将 GamePad 当做射影机使用来获得更强烈的临场感，另外像是鬼手等经典元素也都得到了传承。系列前作中的人气角色深红也将以母亲的身分登场，这十几年间在她的身上究竟发生了怎样的变故令人相当好奇。

10.07 NBA 2K15

多机种 体育 ■2K Games ■对应机种为 PS3、PS4、X360、XOne 推荐度 A



随着 NBA 转会市场各种大交易逐渐尘埃落定，本作的发售日也近在眼前了。游戏的基本打法并没有什么改变，最值得期待的就是全面进化的球员生涯模式。从目前公布的消息来看这次的 MC 模式耐玩度得到了较大改善。比赛时球员间的身体对抗明显加强，主要表现在空中碰撞时肢体的变化，无球队员的掩护也更为积极。三秒区内的争夺比以往更加强烈，所以拥有强力中锋的队伍会更为抢手。强大的画面引擎足以媲美真实的实况转播，不过要想获得最好的游戏体验，建议大家购买次世代版本。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人4G 光盘
任天堂全明星大乱斗 for 3DS 150
喧哗番长6 灵魂与热血 135

PS3

FIFA 15 139
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木 172
火影忍者 终极忍者风暴 变革 138 143
龙珠 超次元 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
热情传说 光盘
如龙0 誓约之地 光盘
生化危机 启示录2 光盘
邪恶深处 光盘
宿命 138 214
忧世之志士 135
罪恶装备Xrd SIGN 光盘

PS4

FIFA 15 139
P.T. 光盘
刺客信条 大革命 光盘
龙珠 超次元 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
如龙0 誓约之地 光盘
三国战纪 光盘
深忆历险 光盘
生化危机 启示录2 光盘
噬神者2 狂怒解放 光盘
无名英雄 霓光初现 138
邪恶深处 光盘
宿命 138 214
血源诅咒 光盘
最终幻想 零式 高清版 光盘
最终幻想ＸⅤ 光盘
罪恶装备Xrd SIGN 光盘

PSV

Metrico 139
Velocity 2X 139
跨越俺的尸体前进吧2 190
噬神者2 狂怒解放 光盘
忧世之浪士 135

Wii U

猎天使魔女2 139

X360

FIFA 15 139
火影忍者 终极忍者风暴 变革 138 143
龙珠 超次元 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
生化危机 启示录2 光盘
邪恶深处 光盘
宿命 138 214

Xbox One

FIFA 15 139
刺客信条 大革命 光盘
龙珠 超次元 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
生化危机 启示录2 光盘
邪恶深处 光盘
宿命 138 214
最终幻想 零式 高清版 光盘
最终幻想ＸⅤ 光盘



《共斗频道 第七期》精彩热映中！

还有《任天堂全明星大乱斗 For 3DS》《火影忍者 终极忍者风暴 变革》等众多自制网络视频即将出炉！

更多网络节目请登录

土豆视频 | 腾讯视频 | 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG TGS 2014
缤纷展台秀

游戏试玩

UCG TGS 2014
生化危机 启示录2
编辑现场试玩

UCG TGS 2014
最终幻想ＸⅤ
官方试玩

UCG TGS 2014
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
官方试玩

新作影像集锦

血源诅咒
刺客信条 大革命
最终幻想ＸⅤ
最终幻想 零式 高清版
如龙 0 誓约之地
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
生化危机 启示录 2 | P.T.
深忆历险
罪恶装备 Xrd SIGN
龙珠 超次元 | 邪恶深处
怪物猎人 4G
三国战纪
噬神者 2 狂怒解放
热情传说

ENDING SONG

光明之响 主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①宿命 Activision② 主视角射击③
④多机种 ⑤Destiny ⑥美版
2014年9月9日⑦ 在线1~6人⑧ 对应年龄：13岁以上⑨
售价为PS3/PS4/X360/Xbox One：59.99美元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________ 收藏日期 ________________


四人竞技
挑战友情
摩拳擦掌
无限欢乐
SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS ™
超人气明星阵容粉墨登场
大乱斗首次登陆掌机平台
任天堂全明星大乱斗 for 3DS
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
机种：3DS
类型：动作
发行：Nintendo
发售日：2014 年 9 月 13 日

喜大普奔
网购优惠大爆发

1. 快递费一降再降 现仅2元
满28快递包邮发圆通

自十一起ucg.cn、ACG工作室淘宝店、UCG口袋微店均参与此活动。

注：跟客服说您年满二八，要求包邮，会被严肃拒绝。

游戏机实用技术官网
www.ucg.cn

UCG口袋微店
vd.ucg.cn

ACG淘宝店
www.acgbook.com

2. 订阅杂志每期发快递
赠送价值99元游戏主题T恤

订阅《游戏机实用技术》全年，每期以超低价发快递，并赠送游戏主题T恤一件！

订阅《模魂志》《掌机王 SP》《口袋玩家》可灵活选择订季度、半年、全年，每期发快递，而且快递包邮哦亲！

ucg.cn 和 UCG 口袋微店参与此订阅活动，默认发圆通快递

掌机王SP Vol.226

288页全彩32开+DVD光盘

东京游戏展特刊

卷首特报

东京游戏展2014专题报道

攻略透解

任天堂全明星大乱斗 | 机灵粉碎者 神 | 讨鬼传 极

专题企划

游戏中的病毒与疾病

9月30日全国上市



口袋玩家 Vol.81

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……



研究所

《口袋妖怪 X · Y》缎带收集小指南

基于《X · Y》的迄今为止最全面的缎带收集攻略。

口袋妖怪详尽分析
从神篇（三）

这辑带来芳缘的三神：雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔。

《口袋妖怪 X · Y》战术系统探究
六世代各属性分析（七）

本辑介绍强者林立的龙属性。

对战乐园

对战道具之弱点保险和防尘眼镜

介绍六世代的这两个道具在实战中的应用。

光盘收录：《Ω红宝石 · α蓝宝石》、《口袋铁拳》预告片及《XY》、《AG》动画

精美赠品：《DP物语》笔记本+换装皮卡丘贴纸

已上市，全国报刊亭有售！